

БАРМЕН ВЫБИРАЙ ЛЮБИМУЮ ОТРАВУ

В округе полно баров, но «Бар» только один: сюда приходят все на **раёне**, кому закон разрешает пить, и, возможно, ты закрываешь глаза на парочку тех, кому еще рановато. Не каждый захочет быть барменом в таком местечке, но ты привычен и достаточно крут, чтобы гнуть свою линию.

Но дело в том, что лицензию на торговлю спиртным выдают власти и с ними лучше не ссориться, а то тебя закроют, может быть даже навсегда. Когда они придут задавать вопросы, лучше, чтобы у тебя наготове были ответы; если ты решишь, что лучше держать рот на замке, то придется придумать способ снова привлечь полицию или местный совет на свою сторону.

Твоя забегаловка — это твое царство; тебе решать, кто может сюда приходить (**Мой бар, мои правила**), у тебя есть ключи от **Задней комнаты** и **Комнаты для гостей**, так что все, конечно же, предпочитают с тобой ладить, если хотят иметь доступ к месту, где можно укрыться и вести дела. В баре обмениваются слухами (**Где все знают тебя по имени**), особенно когда ты приглашаешь всех с раёна на **Вечеринку**, но держи наготове **Железо** на случай разных неприятностей.

Все твои сильные стороны заключаются в твоём баре, так что, как и смотрящему, тебе лучше держаться поближе к центру своей власти: если тебе нужно вести дела, пусть люди сами придут к тебе. Но преимущества, которые он дает персонажам других игроков, неизбежно привлекут внимание. Не позволяй им себя оседлать, покажи, кто здесь главный и пусть они хорошо заплатят уже за одно только право переступить порог.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: БАРМЕН

Ладно, приятель, что пьешь? Как обычно? Нет, сегодня не видал его... Всяко... оставь за стойкой, передам в лучшем виде. Кстати, ты меня можешь очень выручить... да ты допей, дела подождут.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Бухло, Хозяин/Хозяйка, Полпинты, Лонгдринк, Непьющий, АА, Мо, Аль, [Название напитка], Хуч.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока сотрудничаешь с властями.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилизный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилизный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивилизный+1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилизный-1



ходы

Выбери два:

○ **Мой бар, мои правила:** ты можешь любому на раёне запретить заходить в свой бар, если он даст повод; если кто-то, кому ты запретил это делать, заходит в твой бар, получи +1 долг с ним или убери его имя из списка кредиторов.

○ **Задняя комната:** все ходы, совершенные в приватной комнате твоего бара не привлекают палева.

○ **Где все знают тебя по имени:** когда кто угодно, в том числе ты, **спрашивает у людей** в твоём баре, он получает +1, но варианты за него выбираешь ты.

○ **Комната для гостей:** любой персонаж другого игрока, который живет в твоей комнате для гостей, не может быть обнаружен кем-то из его списка кредиторов и не может спалиться.

○ **Железо:** у тебя есть оружие с резней+2 или пальбой+2, +палевное; получи +1, если **доста-
ешь железо** или **открываешь огонь** на терри-
тории своего бара.

○ **Вечеринка:** если ты устраиваешь в баре особое мероприятие (бильярдный турнир, ночь караоке, стриптиз, выступление эстрадного и т.д.), будь четким; при успехе получи +1 бабл. На 7–9 все заканчивается довольно шумно и приходится вызывать копов или скорую; тебе придется ответить на пару вопросов.

Когда вы рисуете план **раёна**, добавь на него свой бар в качестве своего дома и назови как минимум двоих, кто работает в нем вместе с тобой.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
НИЖНИЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнулите его и выберите одно: • Ометь опыт. • Выберите ход из буклета этого персонажа. • Перенесите персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйтесь с ним значением палева. • Заключите сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО

Ты получаешь Палево в качестве
цены хода или когда МЦ делает
против тебя жесткий ход.

СОСТОЯНИЕ

ОК 	ЛЕГ 	СДОЖ 
Сруби бабля!	• –1 постоянно. • Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, шлите цветы семье!

Опыт

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он встречается в твоём баре с клиентами и заключает сделки: запиши с ним +2 долга.
- У тебя были проблемы с баром и его чуть не закрыли, но он все уладил: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Он использует свои контакты, чтобы организовать тебе хорошие закупочные цены, так что пьёт он здесь бесплатно: запишите +1 долг друг с другом.
- В твой бар заглядывают все: запиши +1 долг со всеми остальными.

Особый ход бармена: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, его перестают пускать во все заведения на раёне, пока ты не снимешь запрет.

КРЕДИТОРЫ

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ПОЖИТКИ

Бабло:

Бабло:

БАРЫГА ПУРПУРНАЯ ДЫМКА

Ты просто местный поставщик, обеспечивающий нескольких торчков на **раёне**, но в этой игре никто долго не остается независимым. Твои дела наверняка привлекут внимание и закона и крупной рыбы на **раёне**, так что среди тех, кто не употребляет, ты вряд ли будешь особо популярен. Те клиенты, чьи имена записаны у тебя в буклете, это только вершина айсберга, постоянные клиенты, которые полагаются на твои поставки, но все, кто любит курнуть чего-то необычного или нуждается в лекарствах без рецепта, приходят к тебе.

Основная угроза твоему благополучию это ты сам: если попытаешься расширить число клиентов или обменять дурь на услуги, можешь быстро оказаться **на мели**. Иногда единственный способ вернуться в игру это принять помощь крупного дилера (т. е. начать на него работать), который хочет расширить сферу деятельности. Либо можно по-быстрому добыть новой дури; если не хочешь открыть **Домашнее производство**, то придется **спросить у людей**, а потом **поторговаться**. Так или иначе, это наверняка расстроит твоего постоянного поставщика.

Большинство ходов барыги сосредоточены на жителях **раёна** (персонажах МЦ), так что води им учет; не смотри только на тех, кого добавил сам, постарайся посадить кого-то из знакомых и членов семьи других игроков. Сделав своим клиентом кого-то, кто близок к персонажу другого игрока, ты получаешь определенное влияние на его персонажа. Это опасная игра, но возможно ты только так и спасешься, когда из-за тебя **раён** наконец-то потонет в дерьме.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: БАРЫГА

Ты толкаешь все, что можно курнуть, нюхнуть или пустить по вене. Спрос на мечты и светлое небо был всегда и что в нем плохого, раз так многим это нужно? Ты просто удовлетворяешь этот спрос и если бы ни ты, бабки достались бы кому-то другому.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Док, Медик, Сестренка, Братуха, Аляшный, Хип, Больной, Химик, Косяк, Колдун/Ведьма, Чудо

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока обеспечиваешь наркотиками как минимум троих торчков на раёне.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+2, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивилиный=0
- четкий+2, ровный+1, дерзкий-1, тертый=0, цивилиный+1
- четкий+2, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивилиный=0
- четкий+2, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивилиный+1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Клиентура:** запиши трех персонажей МЦ на раёне, которые сидят на твоих наркотиках; это твои первые клиенты. Получи +1 когда имеешь дело с клиентом.

КЛИЕНТУРА _____ \$

И выбери еще один:

○ **Щас будет приход:** ты можешь перевести персонажа игрока из состояния **лег** в состояние **ок** или из состояния **сдох** в состояние **лег**; получи +1 долг с ним.

○ **Первая доза бесплатно:** ты можешь попытаться подсадить любого персонажа МЦ на раёне на наркотик; будь+четким. При успехе он начинает употреблять. На 10+ это не истощает твои поставки наркотиков. При провале у него случается передоз и он лег.

○ **Льготы и скидки:** ты можешь расплатиться с любым твоим клиентом из списка кредиторов, дав ему ширнуться на халяву; будь+четким. При успехе убери его из списка кредиторов. На 10+ это не истощает твои поставки наркотиков. При провале у него случается передоз и он лег; если передоз у него уже случался, значит он сдох.

○ **Домашнее производство:** ты делаешь наркотики на дому, это позволяет получить +1 палево, если тебе грозит истощения поставок и избежать его.

○ **Гуру:** ты можешь сделать так, чтобы твой клиент сдох или **спалился** вместо тебя; получи -1 палево и это истощает твои поставки наркотиков.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заклужи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$

Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.

СОСТОЯНИЕ _____ \$

ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!

ОПЫТ _____ \$

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.
- Получаешь **палево**.
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он не может тебе простить, что ты притащил дурь на **раён**; пусть запишет +2 долга с тобой.
- Ты помог облегчить боль его больному родственнику; запиши +1 долг с ним.
- Вы вместе употребляете рекреационные наркотики; запишите +1 долг друг с другом.
- Когда ты под кайфом ты много треплешься и раздражаешь людей; все остальные записывают +1 долг с тобой.

Особый ход барыги: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, выбери имя в твоём списке кредиторов; этот персонаж МЦ становится одним из твоих клиентов.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

БУНТАРЬ НОВЫЙ ПАРЕНЬ НА РАЁНЕ

Раён полон пацанов без надежд, перспектив и воображения: ты не хочешь жить в таком мире. Ты видел, что нужно, чтобы свести концы с концами и не боишься запачкать руки, обеспечивая себя и своих близких.

Родители просто не понимают: каждый раз, как они застают тебя прогуливающим школу или тусующимся с людьми, на которых смотрят сверху вниз, они устраивают сцену. Выгнать из дому они тебя не могут, а вот отобрать шмотки — легко, так что если не хочешь проблем, не светись. Если начались какие-то терки, найди способ все исправить, пусть даже понадобится, чтобы один из старых приятелей соврал и прикрыл тебя.

В начале, по сравнению с персонажами других игроков, у тебя есть ряд недостатков, но есть и большой потенциал. Проблема в том, что если ты этот потенциал реализуешь, окажешься по уши в говне. Дело не только в ходе **Ой бя!**, но и в твоём особом ходе: устраивать проблемы, это твой путь в высшую лигу, и по пути туда ходы **Крепкий пацан**, **Хамло** и **Рвать когти** помогут тебе не споткнуться.

Судьба бунтаря — меняться: либо он повзрослеет и станет чем-то большим, чем сейчас, либо не повзрослеет вовсе. С этим буклетом сдерживаться не стоит: играй громко, быстро и нагло, принимай неверные решения, учись на своих ошибках... а потом повторяй их.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: БУНТАРЬ

Бля, братан, школа — ацтой! Улицы научат всему, что надо знать по жизни. Когда ты вырастешь, ничего хорошего тебя не ждет, так что надо все брать самому. С хуя ли не начать прям щас?

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

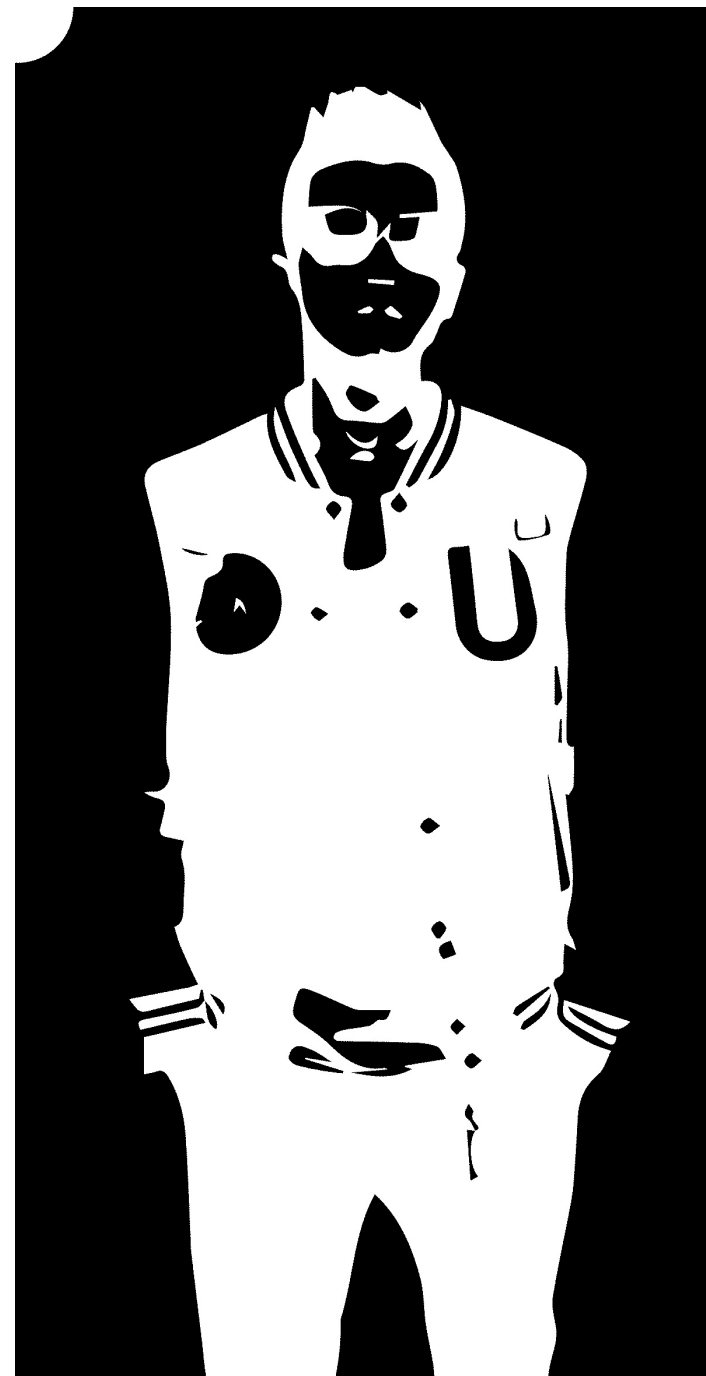
Мелкий/Мелкая, Малыш [Имя], Пацан, Крошка, Школота, Засранец, Надоеда/Шалунья, Младший, [Имя персонажа детской телепередачи/книги/фильма]

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока твои родители не узнают, чем ты занимаешься.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Под присмотром родителей:** занеси имя своего основного родителя или опекуна в список кредиторов; уменьшай палево на 1, каждый раз, когда расплачиваешься с ним.

○ **Выпускной:** когда **спалишься**, сбрось палево до нуля, а потом выбери новый буклет и продолжай играть тем же персонажем. Однако все ходы из этого буклета ты теряешь.

○ **Ой бя!:** когда ты **заметаешь следы** или **играешь жестко**, можешь отметить опыт и получить результат провала, не бросая.

○ **Крепкий пацан:** ты не получаешь −1 постоянно, когда **лег** и восстанавливаешься из состояния **лег** в состояние **ок** в течение нескольких часов, а не дней.

○ **Хамло:** ты можешь громко и нагло на кого-нибудь наехать, будь+дерзким; при успехе он отступает и тебя не достает; на 7-9 занеси его в список кредиторов или он получает +1 долг с тобой.

○ **Рвать когти:** когда пытаешься уйти от пого-ни, будь+дерзким; при успехе ты оставляешь ее позади; на 7-9 выбери одно:

- Едва не попался: ты **лег** после того, как ушел.
- Ты выиграл немного времени: они скоро снова тебя догонят.
- Ты убежал к своему опекуну: если объяснить ему ситуацию, это ставит под угрозу твое благополучие.

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- *Отметь опыт.*
- *Выбери ход из буклета этого персонажа.*

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$			
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход. ДОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1"> <tr> <td>ОК Срубил бабла!</td> <td>ЛЕГ −1 постоянно. Благополучие под угрозой</td> <td>СДОХ Конец, игра окончена, идите играть семья!</td> </tr> </table>	ОК Срубил бабла!	ЛЕГ −1 постоянно. Благополучие под угрозой	СДОХ Конец, игра окончена, идите играть семья!	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК Срубил бабла!	ЛЕГ −1 постоянно. Благополучие под угрозой	СДОХ Конец, игра окончена, идите играть семья!		

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он член семьи и присматривает за тобой: получите +1 долг друг с другом.
- Однажды он оказал тебе очень серьезную услугу, но только из уважения к твоему опекуну: скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Ты уличный пацан, который готов сделать почти все, что ему скажут, если тебе с этого что-то перепадет: запиши +1 долг со всеми остальными.

Особый ход бунтаря: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи +1 к любой характеристике [макс:+2].

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ВОР ВСЕ ТВОЕ - МОЕ

Ты предпочитаешь взлом и проникновение: шаг вперед по сравнению с грабителем. Твой девиз «Нашел, украл, загнал». Но есть одно мудрое правило: не срать там, где ешь. От краж у соседей на раёне тебе же будет хуже, так что работай где-то в другом месте, ОК?

Дело в том, что все украденное должно где-то полежать, пока не удастся его сбыть. И хранить его надо где-то на раёне; последнее, что тебе нужно, это куча неуклюжих балбесов, сующих нос не в свое дело. Твое благополучие оказывается под угрозой каждый раз, когда на **раёне** появляются копы (кроме падшего, с ним дела иметь можно, да?), потому что даже самому умному вору трудно перевозить краденое у них под носом. Сожги улики, скинь все за бесценник или повесь на кого-то другого, главное не попадись.

Ходы вора довольно типичны и направлены на то, чтобы найти, украсть и продать; ты можешь даже украсть оружие прямо из рук врага, если у тебя есть **Обезоруживание**. Добавь к этому **Поиск ловушек и потайных дверей** и у тебя будет все, что нужно специалисту по краже драгоценностей из кино. А можно стать немного более приземленным, взяв **Сбыт краденого** и сосредоточиться на том, чтобы заработать себе на жизнь.

Вор отлично ладит с большинством других жителей **раёна**, пока не лезет на их территорию: ты почти всем можешь предложить очень важные услуги, плюс ты тоже заинтересован в том, чтобы копы держались подальше. Оставаясь ценным и будешь здоров, но не думай, что прошлые заслуги делают тебя неуязвимым. И даже в мыслях не держи воровать у себя на **раёне**, как бы ни хотелось...

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ВОР

Все на свете кто-то когда-то украл. Так что, по сути, ты уже ничего плохого не делаешь. Разве это преступление, если люди оставляют повсюду свои вещи, а ты за ними просто прибираешь, весь такой типа сознательный и экологичный, да? В кармане это лежит, в сумке, в шкафчике, в машине, в доме или в банковской ячейке — если сможешь, ты это заберешь.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

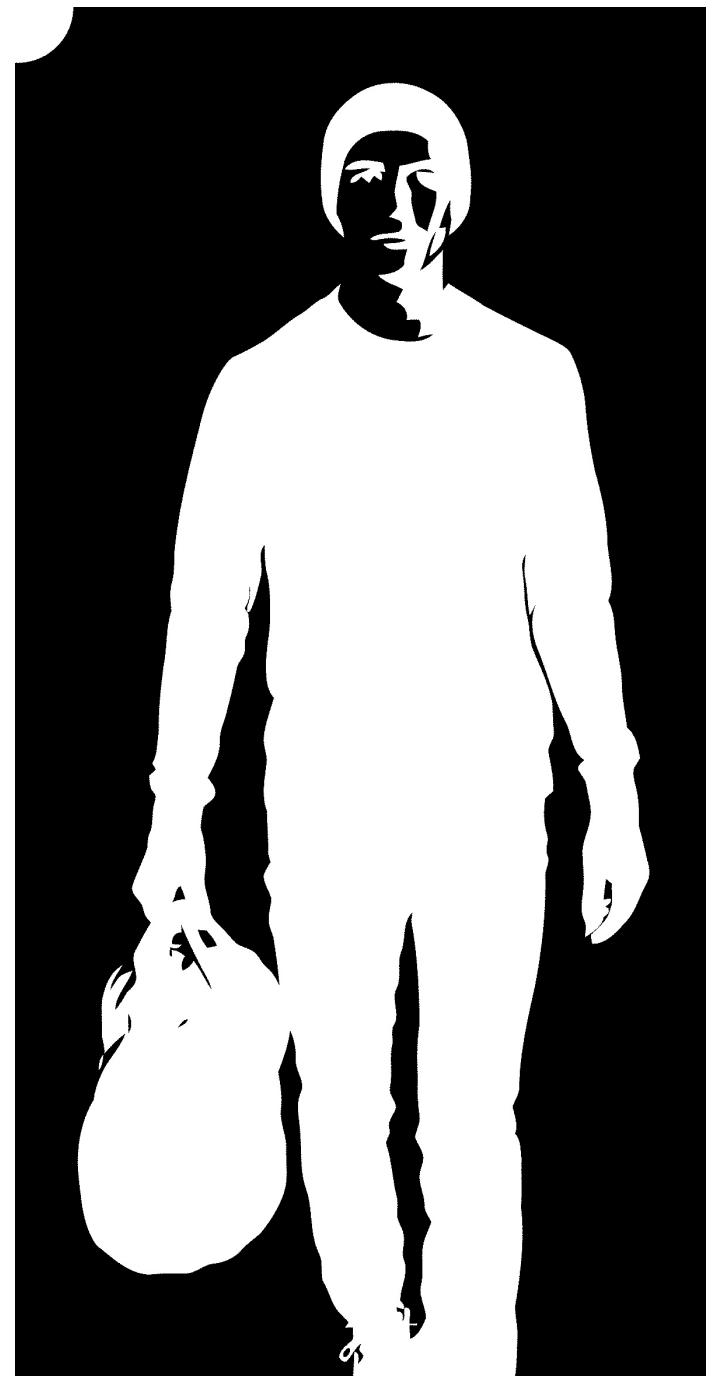
Палец, Щипач, Шнифер, Маркс, Кот, Сорока, Тень, Хорек, Серый, Дергунчик, [Название магазина], Важный

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока полиция держится подальше от твоего раёна.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий-1, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий=0, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный-1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий+1, тертый=0, цивильный-1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

- **Было ваше – стало наше:** когда ты что-то крадешь, будь+ровным. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1. Все, что ты украл +палевное.
 - Ты не оставил улик.
 - Ты можешь выйти также, как вошел.
 - Ты не поднял тревогу.

КРАДЕНОЕ _____ \$

И выбери еще один:

- **Незаметный:** ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).
- **Зашел и вышел:** когда ты **заметаешь следы** и добиваешься успеха, выбери на один вариант меньше, чем должен.
- **Сбыт краденого:** когда продаешь палевную вещь на черном рынке, будь+тертым. При успехе ты можешь продать ее по нормальной цене. На 7-9 выбери 1:
 - Это мало кого интересует; ты получаешь на 1 бабло меньше.
 - Все знают, что она палевная; получи +1 палево.
 - Ты знаешь кого-то, кому ее можно сбыть; занеси его в список кредиторов.

○ **Поиск ловушек и потайных дверей:** когда обыскиваешь место, будь+ровным. При успехе ты находишь все, что здесь скрыто. На 10+ ни-кто, кроме тебя, не знает, что ты нашел.

○ **Обезоруживание:** если в начале какой-то ситуации ты без оружия, можешь забрать ору-жие с самым низким значением пальбы или резни у кого-то из присутствующих.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$						
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход. ДОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1"> <tr> <td>ОК ⊗</td> <td>ЛЕГ ○</td> <td>СДОХ ●</td> </tr> <tr> <td>Срубил бабла!</td> <td>•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой</td> <td>Конец, игра окончена, иди-те цветы семье!</td> </tr> </table>	ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди-те цветы семье!	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●					
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди-те цветы семье!					

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персона-жах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Вы оба в детстве воровали в магазинах; получите +1 долг друг с другом.
- Они практически уверен, что ты у него что-то украл, но не может доказать; скажи, чтобы записал +2 долга с тобой.
- Если бы не ты, его бы взяли с поличным; получи +2 долга с ним.

Особый ход вора: когда вы с персонажем дру-гого игрока **кидаете друг друга** укради у него один предмет.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ГОЛОС ИСКУССТВО ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

У тебя талант от рождения и его не скроешь: поешь ли ты, танцуешь или рисуешь, **раён** стал твоей сценой, а улицы — твоим холстом. Ты каждый день выходишь на люди, чтобы сделать себе имя и творить искусство из того, что видишь вокруг. Без тебя все было бы не таким ярким, но и не таким шумным, так что твои творения ценят, наверное, не все.

Слава штука капризная и чего бы ни достиг, всегда всплывает один и тот же вопрос: а что ты сделал нового? Ты рискуешь лишиться славы, если не творишь новое искусство, а от славы зависит твое благополучие: когда она ушла, самый лучший способ ее вернуть — подставить персонажа другого игрока и рассказать историю взаимного предательства в форме искусства.

Если постоянно кидать друзей тяжело, возьми **Дурную репутацию** или **Художника обидит каждый** при первом же развитии и сможешь превращать неприятности в источник вдохновения. Чтобы ценители искусства воспринимали тебя серьезно ты должен уметь управлять толпой. Именно это тебе позволяет делать ход **Распустить слух**. А когда научишься надежно накапливать славу, ходы **Поделиться славой** и **Золотой гусь** позволят поставить ее тебе на службу и избегать неприятностей в самый нужный момент.

Ты голос **раёна**, а значит, именно тебе придется говорить и даже шуметь о том, что особенно сильно волнует его жителей или сообщать им о том, что они должны знать. А поскольку это не всегда всем нравится, познакомься поближе с влиятельным персонажем игрока, который сможет защитить тебя от взрывной волны твоего искусства. Ради этого иногда, возможно, придется продать себя и сказать то, что тебе прикажут, но это невысокая цена за то, чтобы сохранить возможность дышать и говорить. К тому же последнее слово, скорее всего, останется за тобой.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ГОЛОС

Кто-то должен возвысить голос за тех, кого никто не слышит. Кто-то должен учить тех, кто не хочет учиться. Кто-то должен показать правду миру, который закрыл глаза. У тебя хватает храбрости говорить с раёном языком своего искусства, чтобы вдохновлять, протестовать и разоблачать.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Посвящается Томми Рейберну
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Скетч, Каракули, Клякса, Сирена, Звезда, Знаменитость, Винсент, Элвис, Идол, [Имя Знаменитости]

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть хотя бы 1 слава.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Местная знаменитость:** ты начинаешь игру с 1 славой, но получаешь -1 каждый день (мин=0); когда ты выступаешь со своим искусством, будь+четким. При успехе в этот день ты не теряешь славы; на 7-9 выбери одно:

- Твое искусство кого-то раздражает: занеси его в список кредиторов.
- Это занимает гораздо больше времени, чем ты ожидал.
- Из-за тебя возникают проблемы и ты оказываешься прямо в их центре.

СЛАВА _____ \$

Когда ты платишь наличными кому-то на **раёне**, можешь уменьшить славу на 1 и заплатить на 1 бабло меньше.

И выбери еще один:

○ **Дурная репутация:** когда ты играешь жестко и получаешь палево, получи +1 славу и вырази это в своем искусстве.

○ **Поделиться славой:** когда персонаж МЦ приходит требовать расплаты, можешь уменьшить славу на 1 и убрать его имя из списка кредиторов, вместо того, чтобы делать то, что он хотел.

○ **Художника обидит каждый:** когда ты доставляешь неприятности, ты можешь получить +1 славу, если они отвернулись от тебя или уменьшить славу на 1, чтобы превратить успех в провал.

○ **Распустить слух:** когда ты используешь свое искусство, чтобы распустить слухи по **раёну**, учти+славу: при успехе слух распространяется и **раён** реагирует. На 10+ выбери 1; на 7-9 выбери 2:

- Ты не можешь контролировать слух, который распустил.
- Становится известно, что распустил его ты: получи +1 палево.
- Тебе придется рискнуть своей репутацией: сбрось славу до нуля.

○ **Золотой гусь:** когда твоё палево достигает 5+, можешь уменьшить славу и палево на 1 и не спалиться.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$

Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.

ДОСТОЯНИЕ _____ \$

ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!

ОПЫТ _____ \$

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.
- Получаешь **палево**.
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В молодости вы вместе творили искусство: получите +2 долга друг с другом.
- Ты рассказал историю его жизни через свое искусство без его разрешения: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Он приютил тебя, когда ты только пытался стать знаменитым: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Все остальные знают тебя и знают, что ты делаешь: скажи им всем записать +1 долг с тобой

Особый ход голоса: когда вы с другим персонажем **кидаете друг друга** получи +1 славу и расскажи эту историю языком своего искусства.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ГРОМИЛА НЕ ЗАДАВАЙ ВОПРОСОВ

Ты типичный наемник, работающий за деньги и не задающий вопросов. Если кому-то срочно надо сделать простую работу и он не хочет пачкаться сам... значит, что-то перепадет тебе. Такая работа не занимает много времени и за нее хорошо платят. К тому же, если других навыков, кроме готовности делать, что скажут, у тебя нет, то лучшей работы, наверное, и не найдешь.

Но денег не хватит на всю жизнь и если у тебя не будет работы, ты окажешься на мели, так что отказываться не приходится. Если все же откажешься, другую работу придется искать самому и быстро. Никто не станет нанимать тебя, если тебе уже сделали другое предложение, чтобы не оскорбить того, кому ты отказал.

Подход громилы отлично подкрепляется ходом **Да, босс**, поэтому у тебя есть все причины не задавать вопросы о своей работе, а просто делать то, что сказано. Это и ход **Неудержимый**, позволяет тебе заниматься практически чем угодно, особенно если нужно устроить серьезный кипеж.

Кроме того, тебя почти невозможно заставить **лечь** или **сдохнуть**, после того, как ты возьмешь ход **Здоровый кабан**, так что влезть в передрягу для тебя не такая уж и проблема. Когда сверкают ножи и свистят пули, целым и невредимым остаешься именно ты. Это делает тебя очень важным для других персонажей, которые могут быть уверены, что ты вернешься с любого задания. Проблема в том, что ты можешь использовать этот ход только один раз, а потом придется тратить развитие, чтобы его вернуть, если только у тебя не войдет в привычку **кидать** своих партнеров. В этом случае, ты получишь его почти без проблем.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ГРОМИЛА

Ты выполняешь тяжелую работу по ту сторону закона: таскаешь ящики, охраняешь двери, ломаешь ноги. Работенка простая и не пыльная, если тебя не волнуют синяки, ненормированный график и крики.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Кастет, Качок, Великан, Большой [Имя], Танк, Малыш [Имя], Дробилка, Псих, Рокки, Кирпич, Монстр

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не отказываешься от любой предложенной работы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилинный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивилинный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилинный+1
- четкий+1, ровный-1, дерзкий+2, тертый=0, цивилинный+1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Огромный шкаф:** ты получаешь +1 к характеристике дерзкий (дерзкий+3).

○ **Очень убедительный:** когда ты **торгуешься**, будь+дерзким, а не +тертым.

○ **Здоровый кабан:** сотри этот ход вместо того чтобы **лечь** или **сдохнуть**.

○ **Пудовые кулаки:** тебе не нужно оружие, чтобы кого-то покалечить; когда ты **достаешь железо**, можешь быть+дерзким, вместо того, чтобы устроить+резню.

○ **Неудержимый:** когда ты **играешь жестко** и проваливаешь бросок, можешь выбрать все три варианта и превратить бросок в успех.

○ **Да, босс:** когда ты выполняешь приказ не споря, не торгуясь и не задавая вопросов, получи +1 к следующему броску при выполнении этого приказа.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$ ПАЛЕВО Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	ОПЫТ _____ \$ ОПЫТ Отметь опыт, когда: - Восстанавливаешь свое благополучие. - Получаешь палево. - Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: - Получи новый ход. - Получи +1 к характеристике (макс. +2). - Улучши базовый ход. - Улучши ход из буклета.
---	---

ДОСТОЯНИЕ _____ \$		
ОК	ЛЕГ	СДОХ
Срубил бабла!	* -1 постоянно. Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Вы помогали друг другу в школе: запишите +2 долга друг с другом.
- Выполняя одну работенку, тебе пришлось ему слегка приложить: он получает +2 долга с тобой.
- Однажды ты ради него отвернулся в сторону и из-за этого тебя уволили: получи +1 долг с ним.
- Ты не лезешь в чужие дела; скажи всем остальным записать -1 долг с тобой.

Особый ход громилы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, восстанови ход Здоровый кабан если он у тебя был; иначе получи +1 долг с ним.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

КИДАЛА СТАЛ БЫ Я ТЕБЕ ВРАТЬ?

По каким-то причинам ты выглядишь честным и достойным доверия: это божий дар, который ты используешь в хвост и в гриву. Даже те, кто уже от тебя пострадал, посчитают, что это было вызвано обстоятельствами, в которых ты не виноват, и ты тоже потерял деньги, но если они дадут тебе еще чуть-чуть, ты все вернешь. Ты как червяк в яблоке, постепенно поедающий вкусную мякоть. И все вокруг насквозь прогнило.

Деньги просто падают тебе в карманы: с твоей внешностью, шармом и готовностью врать, ты убеждаешь окружающих расстаться с деньгами под абсолютно смешотворными предложениями. Но через какое-то время до них начинает доходить и тебе приходится двигаться дальше, пока ты не привлеч слишком много внимания. Так что жизнь кидалы это постоянное движение. Твое благополучие будет регулярно оказываться под угрозой, потому что тебе приходится придумывать новые схемы. Но все это отличный опыт.

Твои ходы направлены на то, чтобы дать тебе преимущества в социальном общении: ты более тертый, чем большинство людей, так что **Человек из толпы** и **Неприкасаемый** позволяют тебе в полной мере этим пользоваться. Еще ты отлично умеешь манипулировать персонажами других игроков, даже когда они знают, кто ты на самом деле: ходы **Заставь дурака...** и **По дружбе** заставят их остаться перед тобой в долгу, если они не выйдут из дела и не бросят тебя одного.

Если хочешь быть кидалой, готовься придумывать: речь не только об отыгрыше, но и о новейшей схеме «как по-быстрому разбогатеть». Думай быстро и говори еще быстрее, всегда держи наготове правдоподобную отмазку и никогда-никогда ни в чем не признавайся, когда можешь обвинить другого.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: КИДАЛА

Игра простая — разбогатеть как можно быстрее: найди дырку в законе, найди обходной путь и используй быстро и по полной. Конечно, чтобы заработать деньги, надо потратить деньги, но кто сказал, что свои?

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Морда, Паучок, Тощий, Барракуда, Улыбка [Имя], Фокусник [Имя], Трёп, Матюгальник, Проповедник

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока у тебя работает хотя бы одно кидалово.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный+0
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1
- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный+1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Кидалово:** ты начинаешь с одним рабочим кидаловом, например, финансовой пирамидой, мошенническим сбором пожертвований, дешевым ремонтом домов и т.д. В конце каждой встречи ты должен либо бросить это кидалово, либо получить +1 палево. Новую схему кидалова ты создаешь в ходе игры, как часть беседы твоего персонажа с остальными.

КИДАЛОВО _____ \$

И выбери еще один:

○ **Плавали, знаем:** ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).

○ **Человек из толпы:** когда ты заметаешь следы, будь+тертым, а не +ровным.

○ **Неприкасаемый:** когда ты переводишь стрелки, будь+тертым, а не +дерзким.

○ **Заставь дурака...:** когда персонаж другого игрока торгуется с тобой, получи +1 долг с ним в дополнение к любым другим результатам.

○ **Куш:** если твое кидалово действует дольше двух встреч, получи +1 дополнительное бабло за каждую дополнительную встречу, пока оно работает.

○ **По дружбе:** когда ты расплачиваешься с персонажем МЦ из чужого списка кредиторов, получи +1 долг с этим персонажем.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	ОПЫТ _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
--	--

СОСТОЯНИЕ _____ \$

ОК 	ЛЕГ 	СДОХ 
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите спать семья!

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В прошлом ты кинул его семью; скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Он прикрывал тебе спину, когда вы были детьми; получи +2 долга с ним.
- Все остальные на горьком опыте научились тебе не верить; получи +1 долг со всеми остальными и скажи им записать +1 долг с тобой.

Особый ход кидалы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** отмени его ход. Что бы там ни было, этого не случилось.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

КИЛЛЕР УБИЙСТВО СХОДИТ С РУК

В отличие от большинства других наемников, ты делаешь только одну работу. Зато очень хорошо. За свои услуги ты берешь большие деньги, так что на доход с одного дела можешь жить довольно долго: в отличие от остальных на **раёне**, тебе не надо вечно искать где бы срубить денег. Но это делает тебя самого мишенью преступников.

Благополучие киллера обычно вне опасности; предполагается, что деньги у тебя начинают заканчиваться примерно тогда, когда тебе предлагают новую работу. Проблема в том, что работу надо выполнить: никакой пощады, никаких ошибок. Если твоя цель все же уйдет, единственный способ вернуть благополучие — это обвинить и убить кого-то другого: может быть тебя подставил наниматель или предал напарник. Так или иначе, кровь должна быть пролита.

Если в игре есть киллер это меняет все для всех: когда ты на **раёне**, там будет насилие и смерть, так что жди потерь среди мирного населения из числа персонажей МЦ. У тебя самого, вероятно, близких мало, но вот семьи и помощники персонажей других игроков наверняка попадут под перекрестный огонь, когда тебе придется отвечать за последствия своих действий.

К счастью, ты ужасен, если тебя загнать в угол: **Двойной выстрел** и **Живучий** делают тебя серьезным противником в перестрелке, а **Меня не поймаешь** и **Я дважды не повторяю** позволяют использовать твои смертоносные способности в переговорах.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: КИЛЛЕР

Ты - убийца.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Жнец, Мясник, Перо, Курок, Могильщик, Свищ, Гробовщик, Профи, Мрачняк, Ворон

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не отпустишь цель живой.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+2, тертый+1, цивильный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый+1, цивильный-1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+2, тертый+1, цивильный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивильный-1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Скрытое оружие:** любое оружие теряет метку -палевное, пока ты им вооружен.

○ **Прагматичный:** ты получаешь +1 к характеристике дерзкий (дерзкий+3).

○ **Меня не поймаешь:** когда ты переходишь к плану Б, будь+дерзким, а не +тертым.

○ **Я дважды не повторяю:** когда ты спрашиваешь у людей, можешь устроить+резню или +пальбу, вместо того, чтобы быть+четким. В случае провала, персонаж МЦ, у которого ты спрашивал, **ложится** и ты получаешь +1 палево.

○ **Двойной выстрел:** когда ты открываешь огонь, можешь стрелять сразу в двух врагов с штрафом -1 к броску. Результат (оба противника **легли** или **сдохли**) будет тем же, что и для одного.

○ **Живучий:** до конца текущей сцены, после того как ты **лег** или **сдох** ты можешь действовать без всяких последствий и штрафов. В конце сцены **ляг** или **сдохни** как обычно.

Выбери стартовое оружие с пальбой 1, можешь дать ему +1 пальбу за каждый из следующих вариантов, которые выберешь, до максимума пальба 3:

- У него есть метка палевное.
- Ты получил его по отличной цене; запиши продавца в список кредиторов.
- Его надо перезаряжать после каждого выстрела.
- При любом выстреле оно привлекает много внимания.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: - Отметь опыт. - Выбери ход из буклета этого персонажа. - Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. - Обменяйся с ним значением палева. - Заклужи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход. ДОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">ОК ⊗</td> <td style="text-align: center;">ЛЕГ ○</td> <td style="text-align: center;">СДОХ ●</td> </tr> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">Срубил бабла!</td> <td style="font-size: 0.8em;">*~1 постоянно. *Благополучие под угрозой</td> <td style="font-size: 0.8em;">Конец, игра окончена, идите играть семье!</td> </tr> </table>	ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	Срубил бабла!	*~1 постоянно. *Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!	ОПЫТ _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Отметь опыт, когда: - Восстанавливаешь свое благополучие. - Получаешь палево. - Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: - Получи новый ход. - Получи +1 к характеристике (макс. +2). - Улучши базовый ход. - Улучши ход из буклета.
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●					
Срубил бабла!	*~1 постоянно. *Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!					

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты убрал его партнера по бизнесу, повредив его доходам; он получает +1 долг с тобой.
- Он как-то пользовался твоими услугами; получи +1 долг с ним.
- Всем остальным рядом с тобой неуютно и они держатся подальше; игнорируй, что они тебе скажут и запиши долг=0 со всеми остальными.

Особый ход киллера: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, сделай так, чтобы он лег или сделай так, чтобы он сдох если он уже лег.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ЛЕПИЛА ДОКТОРА ВЫЗЫВАЛИ?

Хорошая новость – на **раёне** есть врач. Плохая новость – этот врач ты. Ты действительно квалифицированный и практикующий медик, но раён постоянно затягивает тебя в сомнительные дела, так что твои моральные ориентиры, возможно, слегка сбиты. Тем не менее ты умен, уважаем и востребован так что можешь потихоньку наслаждаться жизнью.

Дело в том, что ты врач и не можешь отказывать пациенту: когда кто-то приходит за помощью ты должен его лечить, что бы там не происходило в его или в твоей жизни. Когда ты кому-то не хочешь или не можешь помочь, твое благополучие оказывается под угрозой и будет сложно вновь завоевать доверие раёна без пары неприятных услуг тем, кто здесь всем заправляет.

Твое медицинское образование довольно полезно, что показывают такие ходы как **Скорая помощь** и **Ангел милосердия**: добавь к этому ход **Высшее образование** и в случае кризиса ты становишься очень надежным человеком. С другой стороны, ты можешь залезть поглубже на самую худшую сторону **раёна** с **Пачкой рецептов** и **Письмом врача**. Если же хочешь получить все и сразу, устрой **Операционную в подвале** и начни практиковать без лицензии.

Лепила в чем то похож на падшего: у тебя есть приличная работа, просто ты сам слегка запачкался. Максимально используй свою репутацию и не забудь напомнить соседям обо всем, что ты для них сделал. Некоторые из них посчитают тебя преимуществом, которое следует взять под контроль, так что помогай другим, но смотри, чтобы об тебя не вытирали ноги.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЛЕПИЛА

Раён калечит, раён убивает и чтобы прожить еще хотя бы день, его жителям нужен кто-то, кто их заштопает. Это твоя работа, но не только: именно тебе они могут показать старые шрамы, кровоточащие раны. И тебе лучше не злоупотреблять их доверием, а то как бы штопать не пришлось тебя самого.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Предложен Томми Рейберном
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Док [Фамилия]

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не отказываешь пациенту в помощи.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Скорая помощь:** когда ты обследуешь кого-то в течение часа после того, как он **лег** или **сдох**, будь+тертым; при успехе он улучшает состояние от **сдох** до **лег** или от **лег** до **ок**. На 10+ выбери два; на 7-9 выбери одно:

- Вы в расчете: убери его имя из списка кредиторов или он получает -1 долг с тобой.
- Тебе не требуется много времени на обследование и улучшение его состояния.
- Тебя не втягивают в его проблемы еще сильнее.

○ **Пачка рецептов:** у тебя всегда есть доступ к контролируемым или рецептурным препаратам, тебе не надо **спрашивать у людей**, чтобы их достать.

○ **Письмо врача:** когда ты подписываешь фальшивое заявление на получение пособия или страховки, будь+цивильным; при успехе заявление одобряют и ты получаешь +1 бабло; на 7-9 получи +1 палево.

○ **Ангел милосердия:** когда ты защищаешь того, кому грозит физическая опасность, получи +1 к следующему броску.

○ **Операционная в подвале:** у тебя есть нелегальная ночная операционная там, где ты можешь тайно практиковать; отметь ее на карте. Когда ты в ней оперируешь и получаешь палево, можешь перенаправить палево на операционную; когда она получает 5 палева, ее спалили. Ты можешь снять палево с операционной, если **заялжешь на дно**, но если ее спалили, придется найти для нее новое место прежде чем ты снова сможешь использовать этот ход.

○ **Высшее образование:** ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ	\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько	\$
ЧЕТКИЙ			
РОВНЫЙ			
ДЕРЗКИЙ			
ТЕРТЫЙ			
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.		

ПАЛЕВО	\$	ОПЫТ	\$
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.		Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.	
СОСТОЯНИЕ		Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.	
ОК Срубил бабла!	ЛЕГ *-1 постоянно. *Благополучие под угрозой	СДОХ Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!	

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты ничего не смог сделать для спасения жизни дорогого для него человека: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Ты подписал заключение об инвалидности для кого-то из его семьи: запиши +2 долга с ним.
- Ты знаком с историей болезни каждого на раёне: запиши +1 долг со всеми остальными.

Особый ход лепилы: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** выбери он ляжет или ты.

КРЕДИТОРЫ	\$
СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ	\$
ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

МАМАНЯ ЭТО КАСАЕТСЯ ТОЛЬКО СЕМЬИ

Все на **раёне** знают тебя и твой клан отморозков, хотя в глаза их так никто, конечно, не назовет: тебя побаиваются, потому что ты командуешь небольшой армией, готовой мгновенно сомкнуть ряды и напасть на указанную тобой цель.

Другие жители раёна тебя уважают, но, как лучшему стрелку на Диком Западе, тебе приходится каждый раз доказывать свое превосходство, когда тебе бросают вызов. Здесь главное то, как ты воспитываешь своих детишек: все знают, как ты поступишь, если кто-то плохо с ними обойдется, но чтобы сохранить свое положение на раёне, тебе придется доказать, что свою семью ты готова защитить от кого угодно. Пока ты не сможешь доказать **раёну**, что не стоит переходить дорогу тебе или твоей семье, ты будешь **на мели**.

Все твои уникальные ходы связаны с твоими детишками, так что обязательно опиши их подробнее, чем прочих персонажей МЦ, когда вы будете населять свой **раён**. Еще тебе надо подумать о родительских отношениях с каждым из них и о том, как это отражается на твоих ходах: **Домашнее хозяйство** и **Делай, что сказано** лучше всего годятся для детишек, которые еще не выпорхнули из гнезда и живут под твоим крылышком. Если у них есть собственная жизнь, на них все равно можно рассчитывать, когда надо преподать кому-то урок, чтобы не лез в твои дела, особенно с помощью **Взбучки**.

Чтобы максимально эффективно использовать своих отпрысков, правильно разместить их на **раёне**: если никто из игроков не взял павшего, хакера или киллера, пусть твой **Блудный сын** станет одним из них. Даже без этого хода ты все равно можешь сказать, что у твоих детишек есть работа или репутация, которую можно использовать сюжетно: хорошо, когда родственники занимают важные посты. *А теперь отвернись, пока я тут перекинусь парой слов с МЦ... ОЖ, игроки ушли? Ага: видел когда-нибудь, как дети вырастают и доставляют родителям неприятности? Типа такие, реальные неприятности? Во, так и сделай: это не только активы игрока, но и твои игрушки.*

ЗНАКОМЬТЕСЬ: МАМАНЯ

Семья — самое главное, а главная в семье — ты: тебя в равной степени любят и боятся. Ты заставила их слушаться, зато теперь они друг за друга горой. Если кто-то переходит дорожку одному из вас — значит он перешел дорожку всем разом и скоро на его голову обрушится ваша месть.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Мамаша/Папаша, Крестный/Крестная, Хозяйка/Хозяин, Председатель/Председательница

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не оставляешь без наказания любую обиду, нанесенную семье.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Детишки:** запиши трех персонажей МЦ на раёне – своих детей. Это твои детишки. Ты можешь убрать имя одного из твоих детишек из списка кредиторов персонажа другого игрока и выбрать одно:

- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет конкретных деталей.

ДЕТИШКИ _____ \$

И выбери еще один:

○ **Блудный сын:** выбери ход из другого буклета и дай его одному из твоих детишек; когда он делает для тебя этот ход, занеси его в список кредиторов и результат будет такой, будто ты **платил наличными**.

○ **Домашнее хозяйство:** получи +1 бабло в конце любой встречи, если имя любого из твоих детишек есть в списке кредиторов персонажа другого игрока.

○ **Какая трагедия!:** пока кто-то из твоих детишек с тобой, он может **лечь**, **сдохнуть** или **спалиться** вместо тебя.

○ **Делай, что сказано:** получи +1, когда ты **спрашиваешь у людей** или **торгуешься** с собственными детишками; получи –1, когда **доставляешь им неприятности**.

○ **Взбучка:** когда ты **играешь жестко** или **достаешь железо**, можешь учесть+количество твоих детишек, вместо того, чтобы быть+дерзкой или устроить+резню.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$ Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	ОПЫТ _____ \$ Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
---	---

ОК 	ЛЕГ 	СДОХ
Срубил бабла!	• –1 постоянно. • Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, идите спать семье!

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он тоже из твоих детишек, но он паршивая овца в семействе: получите +2 долга друг с другом и он считается одним из твоих детишек.
- Один из твоих детишек его партнер: получите +1 долг друг с другом.
- Он дал одному из твоих детишек работу и шанс: скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Кровь не вода и ты не веришь никому, кроме родственников: получи +1 долг со всеми остальными.

Особый ход мамани: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** запиши имена всех своих детишек в его список кредиторов.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

МЕХАНИК СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ

Когда дело касается разных штук, у которых есть мотор, ты – просто волшебник. Ты не только можешь вернуть их к жизни, зачастую ты способен заставить их исчезнуть без следа. Под твоими руками они довольно мурлычут, а вот что с ними будет, когда они покинут твою мастерскую, тебя не касается: любой, кто зайдет пожаловаться на тачку, которую ты им продал, может познакомиться с твоим самым большим гаечным ключом.

Ты зарабатываешь деньги покупая и продавая: покупаешь дешевые развалюхи, ремонтируешь у себя в гараже, а потом продаешь по завышенным ценам. Пока тебе удастся продать хотя бы одну тачку в неделю, ты вполне сводишь концы с концами, но если с бизнесом напряг, лучше тебе поскорее сбыть кое-какие излишки. Плюс в том, что ты почти всегда можешь восстановить свое благополучие, сбавив еще одни колеса, если у тебя есть что-то на продажу. Ну а если нет, придется идти на отчаянные меры.

В твоём гараже куча инструментов и запчастей для работы, которые крайне необходимы, если ты хочешь сделать **Тюнинг** какой-то машине, а когда есть в запасе несколько тачек, почему бы заняться **Торговлей**? Возьми ход **Автодилер** чтобы честно пополнять запасы, или **Автоугонщик** если тебе наплевать, откуда что берется. А на крайний случай можешь устроить **Аварию со взрывами**, чтобы огонь скрыл все следы.

Механик постоянно в разъездах и в делах: надо поехать на место, найти машины, потом продать их, да еще хорошо бы с прибылью. Бабло, которое ты получаешь (или теряешь) за счет торговли машинами, считается отдельно от того, **сводишь ли ты концы с концами**, но и то и другое зависит от твоей торговли. У тебя может быть больше бабла, чем у соседей, но если все оно крутится в бизнесе, ты можешь в той же мере быть на мели что и они. У тебя есть пара верных способов защиты своего благополучия, но постарайся пореже срать там, где живешь.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: МЕХАНИК

С машинами тебе проще, чем с людьми: их можно понять, разобрать, посмотреть, как они работают. И починить их гораздо проще. А людей проще сломать.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Железный человек/Железная леди, Турбо, Технар, Стальной [Имя на букву С], Колесо, [Имя гонщика].

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** если на этой неделе продал машину.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилизный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий+2, тертый=0, цивилизный-1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий+2, тертый+1, цивилизный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+2, тертый-1, цивилизный+1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Тюнинг:** когда ты целый день работаешь над машиной, будь+дерзким; при успехе можешь добавить или убрать метку или просто снова заставить ее работать. На 10+ можешь добавить или убрать еще одну метку; при провале машину можно списывать в утиль и выручить за нее на 2 бабла меньше ее цены.

○ **Автодилер:** получи +1 когда ты **спрашиваешь у людей** или **торгуешься** насчет любой машины.

○ **Автоугонщик:** когда ты крадешь машину, будь+дерзким; при успехе ты на ней уезжаешь, но она +палевная. На 7-9 о краже немедленно заявляют, так что она дважды +палевная.

○ **Торговля:** ты можешь обменять машину, которая у тебя есть на любое из следующего:

- Другую машину, которая стоит на 1 бабло больше.
- Чтобы **заплатить наличными** цену на 1 бабло выше, чем цена машины.
- Чтобы убрать чье-то имя из своего списка кредиторов.

○ **"Давай, малышка!":** когда ты ведешь машину, она +прочная и -хрупкая. Как только ты выходишь из машины, к ней возвращаются обычные метки и статус.

○ **Авария со взрывами:** когда ты организуешь аварию с любой машиной, будь+дерзким; при успехе владелец машины получает -2 палева. На 10+ выбери 1; на 7-9 выбери 2:

- Есть достаточно улики, чтобы доказать, что авария подстроена.
- Тот, кто был за рулем – **лег**.
- Тебе нужно участие еще чьей-то машины: занеси его в список кредиторов.

Когда вы рисуете план **раёна**, добавь свою мастерскую на любую улицу, кроме той, на которой живешь и назови персонажа МЦ, который работает там вместе с тобой.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ _____ \$

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$						
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ○						
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.						
ДОСТОЯНИЕ _____ \$							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">ОК ⊗</td> <td style="text-align: center;">ЛЕГ ○</td> <td style="text-align: center;">СДОХ ●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: small;">Срубил бабла!</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">*~1 постоянно. Благополучие под угрозой</td> <td style="text-align: center; font-size: small;">Конец, игра окончена, идите играть семье!</td> </tr> </table>	ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	Срубил бабла!	*~1 постоянно. Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!	Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●					
Срубил бабла!	*~1 постоянно. Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!					

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты продал ему его первую тачку и она была тем еще ведром: получите +1 долг друг с другом.
- Ты бесплатно ремонтируешь машины членам его семьи: получи +2 долга с ним.
- Он не может этого доказать, но знает, что ты сбыл украденную у него машину: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Ты единственный механик в округе, который готов заняться их сомнительными тачками: запиши +1 долг со всеми остальными.

Особый ход механика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, машина, которой он владеет или на которой едет, попадает в аварию.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ПАДШИЙ ХОРОШИЙ КОП, ПЛОХОЙ КОП

Твоя главная работа в этом районе — давать людям заниматься своим делом и особо не палиться. Будучи простым патрульным, ты берешь взятки, чтобы иногда отвернуться, потерять улику или подсказать соседям, что ими интересуется закон. Может быть, ты всегда был таким, а может, дошел до этой жизни постепенно. К такому образу жизни тебя могло подтолкнуть прошлое, о котором ты не рассказываешь, а может быть, тебя вынудили обстоятельства, например, необходимость подзаработать денег, чтобы помочь попавшему в неприятности члену семьи.

Жители **раёна** надеются, что ты прикроешь их от закона, поэтому если кого-то из них арестуют, получается ты всех подвел. Если ты не сможешь очистить его имя, придется заключить с членами его семьи или партнерами по бизнесу какую-то сделку, которая вернет тебе доверие раёна.

Конечно, все это возможно не по-настоящему: может быть ты не коррумпирован, а на самом деле работаешь **Под прикрытием**, пытаешься выловить более крупную рыбу, чем мелочь из твоего **раёна**. Это опасная игра: для тебя не будет возможности просто лечь, либо ты жив, либо — покойник.

Помни о том, что ты офицер полиции и имеешь право производить арест, хотя в напряженной ситуации тебе может потребоваться **Ордер**, чтобы в процессе тебе не оторвали яйца. Но не разбрасывайся арестами: твое благополучие оказывается под угрозой даже, когда арест производишь ты. Самое сложное это избегать арестов на **раёне** и тем не менее сохранить работу.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПАДШИЙ

Когда ты клялся защищать закон ты скрестил пальцы за спиной. Ты носишь форму и значок, но они слегка запачкались с тех пор как ты понял, что организованная преступность это не проблема, а шанс.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Синий, Законник, Зануда, Мусор, Шерлок, Морзе, Бакс, Святоша, Шериф

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока на твоём раёне никого не арестовывают.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+3
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+3
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+3
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый-1, цивильный+3



ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

ПАСТЫРЬ

ИЗБАВЬ НАС ОТ ЛУКАВОГО

Ты должен был быть моральным ориентиром для жителей **раёна**, вести их по пути праведности и хранить от искушений... но в реальном мире люди несовершенны, так что на самом деле ты отпускаешь им грехи и помогаешь искупить проступки. Иногда, чтобы им помочь, приходится прикрывать их от властей или более крупной рыбы, которые не дадут им второго шанса. В результате темные стороны города постоянно притягивают тебя к себе.

Жители приходят к тебе с грузом мирских забот на своих плечах и ждут, что ты облегчишь их бремя; ты должен хранить их тайны, а не делиться с кем попало, но если достойные действия потребуют предать их доверие, ты сделаешь это, чтобы спасти их от худшей судьбы. Ты можешь обнаружить, что церковь/синагогу/мечеть станут посещать реже, если пойдут слухи, что ты стукач. Тогда придется прибегнуть к чему-то впечатляющему, чтобы снова заработать их доверие и восстановить свое благополучие.

Большинство твоих ходов полагаются на чистоту твоей репутации, так что держать палево на нуле это твоя ключевая стратегия. Чтобы компенсировать возможную потерю опыта, ты получаешь возможность отмечать опыт, когда спасаешь члена своей **Паствы** от серьезных проблем, в том числе от персонажей других игровых. Когда ты **Уравниваешь счет**, ты можешь убить двух зайцев одним ударом, уменьшая свое палево и спасая персонажа другого игрока, чтобы он не спалился. Но для этого придется встретиться с теми, кто взял его на прицел.

В твоих интересах идти против течения и хотя бы время от времени заставлять персонажей других игроков поступать правильно: члены твоей паствы номинально на твоей стороне, так что влезь в их дела и спаси их от самих себя... снова и снова и снова.

ЗНАКОМЬТЕСЬ:

ПАСТЫРЬ

Когда жители раёна не знают, как правильно поступить, они могут пойти к тебе и спросить совета. Если у тебя не получится убедить их не нарушать закон, можно их хотя бы исповедовать, а потом отпеть.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

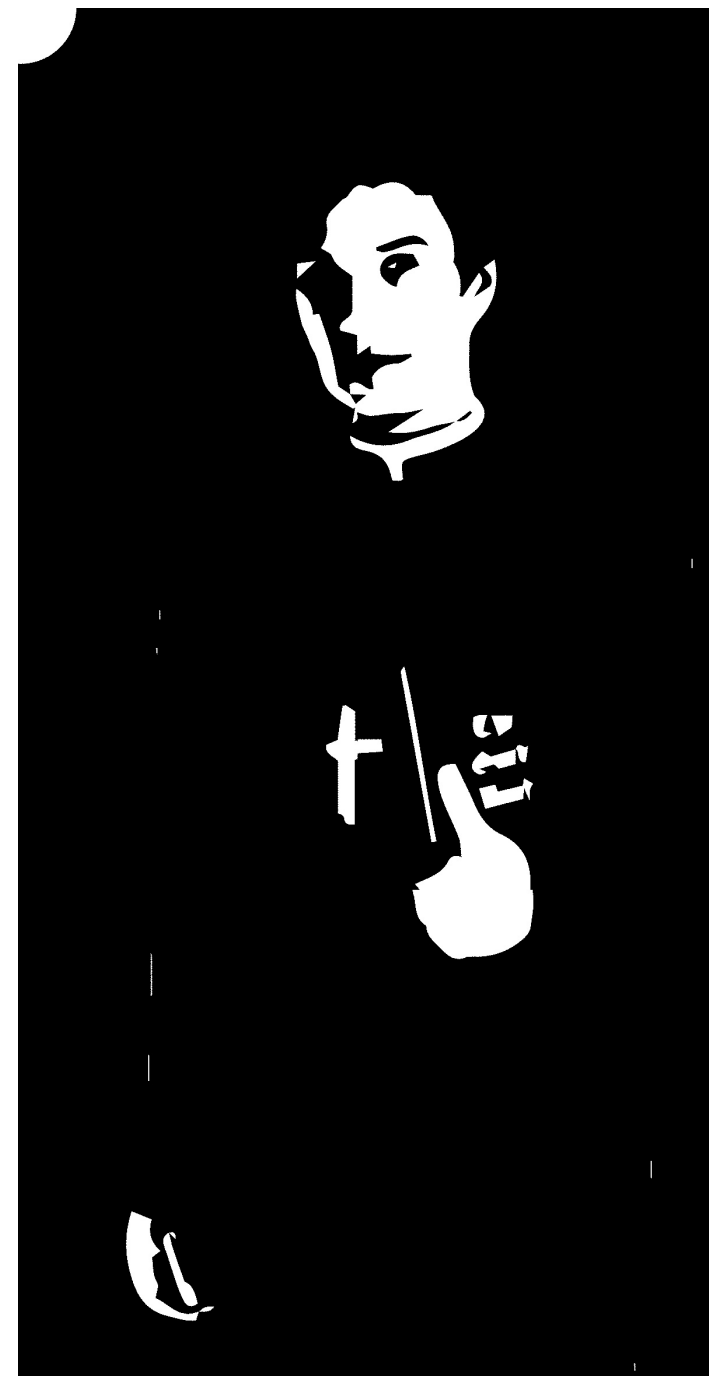
используй имя и титул, которыми тебя называет паства.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не обманываешь оказанное доверие.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивильный+1



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Паства:** для каждого персонажа МЦ на раёне подкинь монетку; если выпадет орел - значит он часть твоей паствы. Когда ты спасаешь кого-то из твоей паствы от того, чтобы **сдохнуть** или **спалиться**, отметь опыт.

И выбери еще один:

○ **Святое призвание:** когда твое палево=0, получи +1 когда ты+тертый или +цивильный.

○ **Исповедник:** у твоей паствы не может быть от тебя секретов; тебе достаточно лишь о чем-то спросить. Если твое палево>0, ты должен пообещать человеку помочь в ответ и занести его в список кредиторов или он получает +1 долг с тобой.

○ **Уравнять счет:** когда ты идешь пообщаться с крупной рыбой, которая берет на прицел твой раён, будь+цивильным; при успехе ты и каждый член твоей паствы получает -1 палева, но взамен тебя о чем-то попросят. На 10+ ты можешь **поторговаться** насчет деталей; на 7-9 придется делать, что говорят, а то будет хуже. Ты можешь спасти члена твоей паствы и он не **спалится**, если сделаешь этот ход как только его палево достигнет 5+.

○ **Уличный проповедник:** когда твое палево=0 ты можешь публично изрекать истину. Будь+четким. При успехе МЦ выберет одного из слушателей, который присоединится к твоей пастве. На 7-9 ты раздражаешь какого-то другого слушателя: выбери кого и занеси в список кредиторов.

○ **Порицание:** когда твое палево=0 ты можешь подвергнуть порицанию одного жителя **раёна**; если это персонаж игрока, то он будет **доставлять неприятности** членам паствы при общении с ним; если он персонаж МЦ, он не сможет получить плату ни с кого, но все равно может быть внесен в список кредиторов. Если он захочет, чтобы ты отозвал свое порицание, ему надо лично с тобой встретиться и достичь соглашения; также статус порицания снимается, если твое палево становится больше 0.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ	\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО	\$	ОПЫТ	\$
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.		Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.	
ДОСТОЯНИЕ			
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!	

ДОЛГИ

После того как все рассказали о своих персонажах, спроси каждого персонажа другого игрока, входит ли он в твою паству: если да, получите +1 долг друг с другом. Из тех, кто не входит, выбери одного персонажа игрока для каждого варианта:

- Однажды ты пытался ему помочь, но он агрессивно отказался: получи +1 долг с ним.
- Он поддержал члена твоей паствы, нуждавшегося в его услугах: скажи ему записать +1 долг с тобой.

Особый ход пастыря: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, до конца встречи любое общение с ним **доставляет неприятности** членам твоей паствы.

КРЕДИТОРЫ	\$
СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ	\$
ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

ПЕРЕВОЗЧИК ВЫ СЛЕГКА РАЗМИНУЛИСЬ

Все дело в скорости, в *нужной* скорости: доставить быстро, чтобы успеть в срок, но недостаточно, чтобы привлечь внимание закона. Тебе надо быть незаметным, даже когда все хотят наложить лапу на то, что ты доставляешь. Знание закоулков твоего раёна это только начало: важнее знать, кому на этих улицах можно доверять.

Твоя жизнь зависит от твоего транспорта: без колес ты не можешь двигаться, так что следить за своей машиной это главное. Но твоя первая тачка прямо скажем так себе, так что сразу начинай копить на что-то получше. Когда твоя тачка тебя все же подведет, единственный вариант это починить ее или взять напрокат чужую. Конечно, не даром.

После тачки самое ценное для тебя — скорость и незаметность: Ходы **Ложись!** и **Знакомые закоулки** осложняют жизнь тем, кто захочет на тебя наехать, а **Обыщи меня** позволит сохранить важные вещи, если тебя все же поймают.

Благодаря относительно стабильному доходу, ты — один из более надежных жителей **раёна**, у которого нет особых проблем. Но все меняется, когда ты разбиваешь тачку или последняя посылка оказывается особенно палевной. Вот тогда тебе пригодится много друзей, так что стоит с ними ладить и помогать, когда им это надо, в надежде, что они это запомнят и оплатят тем же.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПЕРЕВОЗЧИК

Когда кому-то просто пиздец как надо, чтобы товар был на месте к завтрашнему дню, может ты и винтик в машине, но у тебя есть полезный навык и никакой совести: ты не спрашиваешь, что в сумке, просто берешь и доставляешь. Быстро, тихо и чисто.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Масло, Шустрила, Гудини, Колеса, Газ, Болт, Реактивный, Почтальон, Крыло, Быстрый [Имя], Тормоз [Имя]

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть машина и она на ходу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий=0, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый=0, цивильный+1
- четкий-1, ровный+2, дерзкий+1, тертый+1, цивильный=0



ХОДЫ

Возьми этот:

○ **Прокачанная тачка:** ты начинаешь с одной машиной ценой в 2 бабла.

И выбери еще один:

○ **Не высовывайся:** ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).

○ **Путь к отступлению:** когда ты переходишь к **плану Б**, будь+ровным, а не +тертым.

○ **Ложись!:** когда кто-то достает железо или открывает огонь против тебя, он получает -1 прямо сейчас.

○ **Знакомые закоулки:** когда ты пытаешься кого-то перехватывать, будь+тертым. На 10+ ты обгоняешь его на несколько минут. На 7-9 ты впереди всего на пару секунд. При провале ты безнадежно отстаешь.

○ **Обыщи меня:** когда ты скрываешь что-то на себе, будь+ровным. На 10+ никто на тебе это не найдет. На 7-9 тебе придется это спрятать и вернуться попозже. При провале это находят и отбирают.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

ЧЕТКИЙ

РОВНЫЙ

ДЕРЗКИЙ

ТЕРТЫЙ

ЦИВИЛЬНЫЙ

Кто

Сколько

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заклужи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.

\$

\$

ПАЛЕВО

ОПЫТ

ДОСТОЯНИЕ

ОК

ЛЕГ

СДОХ

Срубил бабла!

•-1 постоянно.
•Благополучие под угрозой

Конец, игра окончена, идите играть семье!

\$

\$

\$

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Время от времени ты возишь для него незаконные товары; запишите +1 долг друг с другом.
- Ты брал его тачку и разбил; скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Только твои рефлексы спасли тебя от неприятностей, когда он тебя заложил; получи +2 долга с ним.

Особый ход перевозчика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** можешь переместить его в любое место на свой выбор.

КРЕДИТОРЫ

\$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

\$

ПОЖИТКИ

\$

Бабло:

ПЛАНКТОН

КАК ПРЕУСПЕТЬ В БИЗНЕСЕ

Воротничок у тебя, может и белый, но вот руки очень грязные; приличная работа не сделала тебя ничуть более приличным, чем твои друзья на **раёне**, так что не зазнавайся. Хотя ты и сам признаешь, что твоя работа — это такое говно, которое смогла бы делать и тренированная мартышка, неважно принимаешь ты звонки от клиентов или забиваешь цифры в базу данных.

С надежностью работы у тебя получше, чем у остальных и даже есть кой-какие бонусы вроде медицинской страховки и оплачиваемого отпуска, но твой босс не любит, когда в его чистом уютном офисе появляются грязные бездельники и баламуты. Если к тебе зайдет на работу кто-то с **раёна**, ты попадешь под пристальное наблюдение босса и окажешься **на мели**: чтобы восстановить свое благополучие придется доказать начальству, что это не то, что они подумали и такого больше не повторится.

К несчастью все твои преимущества неразрывно связаны с твоим рабочим местом, так что готовься к тому, что твои соседи постараются ими воспользоваться. Ты можешь подзаработать, воюя **Офисные принадлежности**, но надо еще найти тех, кто их купит. **Неотслеживаемое подключение** через которое можно вести частный бизнес может принести больше бабла, но осторожнее — недовольные клиенты могут лично заявиться к тебе с жалобами.

Твоя работа интересует многих жителей **раёна**: это надежное и спокойное место, где можно в частном порядке обсудить дела за пределами **раёна** и в нерабочее время. Это отличное место для планирования ограбления или обмена товарами и услугами. Когда ты наконец зайдешь слишком далеко или тебе надоест постоянно отсасывать боссу, пора сказать **Возьми эту работу и засунь себе...** и начать новую жизнь.

ЗНАКОМЬТЕСЬ:

ПЛАНКТОН

Будильник, работа, дом, постель. Повторять, пока не подохнешь. Не. Хватит. Пока жизнь еще с тобой, ты хочешь как следует ее распробовать. А значит пора хватать то, что под рукой и наслаждаться, пока работа не стала смыслом твоей жизни.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Промокашка, Дилберт, Бюрократ, Бумажка, Мартышка, Гемор, Чистюля, Продажник, [Марка оргтехники], Номер 925

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока другие жители **раёна** держатся подальше от места твоей работы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый-1, цивильный+2
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Хранилище:** все вещи, которые хранятся у тебя на рабочем месте теряют метку палевное, кому бы они ни принадлежали.

○ **Офисные принадлежности:** когда ты воруюшь с работы, будь+цивильным; при успехе получи 1 запас ценой в 1 бабло. На 10+ твоя кража осталась незамеченной как минимум неделю; на 7-9 твоя кража осталась в этот день незамеченной; при провале коллега поймал тебя с поличным.

○ **Неотслеживаемое подключение:** когда ты делаешь ход, используя телефон или интернет на работе, считай результат 7-9 результатом 10+.

○ **Оценка эффективности:** когда ты переводишь стрелки на рабочем месте, можешь выбрать коллегу, а не персонажа другого игрока; на 7-9 его уволят, занеси его в список кредиторов; при провале босс ловит тебя с поличным.

○ **Подработка:** когда ты организовываешь персонажу другого игрока смену у себя на работе, он получает -1 палево, а ты отмечаешь опыт, но твое благополучие под угрозой не оказывается.

○ **Возьми эту работу и засунь себе...** ты можешь сжечь рабочее место и начать новую жизнь; сбрось до нуля палево и долги, убери все имена из списка кредиторов и потеряй все ходы из этого буклета, затем начни новый буклет и возьми 2 бабла.

Когда вы рисуете карту **раёна**, добавь место своей работы к списку локаций за его пределы и назови минимум трех коллег и босса.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$						
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●						
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.						
ДОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">ОК ⊗</td> <td style="text-align: center;">ЛЕГ ○</td> <td style="text-align: center;">СДОХ ●</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Срубил бабла!</td> <td style="text-align: center;">•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой</td> <td style="text-align: center;">Конец, игра окончена, плати цветы семье!</td> </tr> </table>	ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, плати цветы семье!	Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●					
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, плати цветы семье!					

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В тот раз, когда ты оказал ему услугу, тебя чуть не уволили: получи +2 долга с ним.
- Он близкий родственник одного из твоих коллег, который помог тебе получить работу: получи +1 долг с ним.
- В прошлом ты пользовался его уникальными услугами, но пока не расплатился: скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Все остальные на раёне тебя обычно не замечают и недооценивают; скажи им всем записать -1 долг с тобой.

Особый ход планктона: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** сделай свой следующий ход так, будто **платил наличными**.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ПОПРОШАЙКА ПО УШИ В ДОЛГАХ

У тебя нет работы, нет дохода и кредит не дают. Перспективы мрачные: каждый день ты борешься, чтобы просто не уйти на дно, ищешь как достать денег, чтобы расплатиться с огромными долгами и при этом не лишиться крыши над головой, одежды и еще и наскрести на еду.

Единственный способ для тебя **сводить концы с концами** это положиться на щедрость друзей: договорись с персонажем другого игрока, сделай, что он скажет, и он выручит тебя кое-какой наличкой. Проблема в том, что если он на мели, то на мели и ты; даже если он восстановит свое благополучие, это не сразу тебе поможет, придется заключать новую сделку, с ним или с кем-то еще. У тебя может быть несколько сделок одновременно с несколькими персонажами игроков, так что ты не окажешься на мели только из-за того, что кто-то из них оказался на мели. Но каждый раз, когда на мели оказывается кто-то, с кем у тебя сделка, она аннулируется, так что следи за тем, кто пока может тебе помочь.

Твоя основная слабость — это одновременно и твоя основная сила: ты не только отмечаешь опыт, когда ты на какое-то время отталкиваешься от дна, ты можешь использовать это себе на пользу. Никто не хочет, чтобы ты исчез, пока ты еще должен денег, так что продлевай свою ценность, обещая заплатить **С процентами**. Когда они придут требовать долг, скажи, что **Денег нет**; но обязательно держи наготове схему, как срубить бабла по-быстрому. Немного денег может принести **Пособие** и рассчитывай, что друзья и семья впрягутся за тебя, если ты совсем **Нищий**.

Но не совершай ошибки — ты та еще пиявка и ты живешь за счет доброты своих друзей. Все, что ты можешь предложить взамен это свое безграничное свободное время и готовность оказать абсолютно любую услугу. Пока они выполняют свои обязанности, ты можешь заняться для них грязными делами и, может быть, в процессе перехватишь что-то и для себя.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПОПРОШАЙКА

Огоньку не найдется? Благодарю, а закурить не угостишь? Спасибо, брат. А нет двадцатки до полочки? Не, не моей — твоей. Слушай, ты мне просто жизнь спасаешь — если чё надо, только свистни...

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

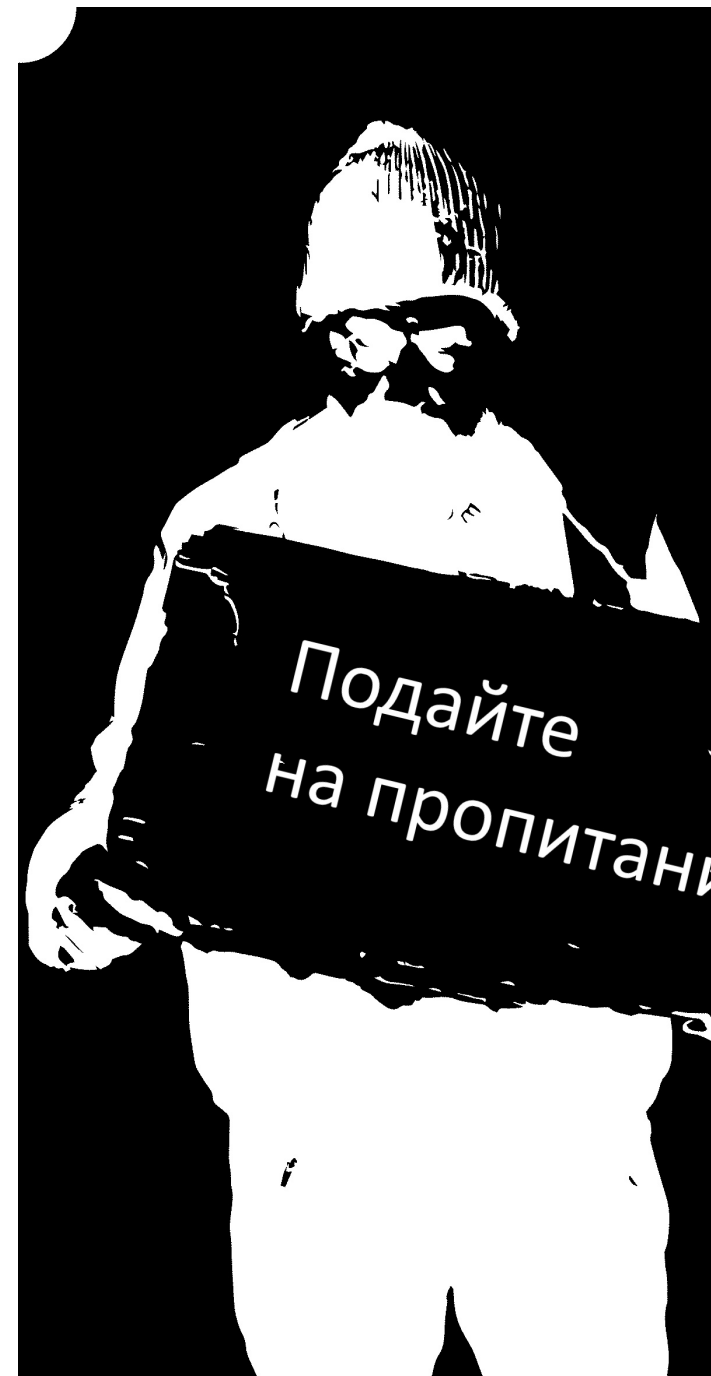
Губка, Укурор, Бомжара, Халявщик, Уолл-Стрит, Рокфеллер, Мать Тереза, Естьчо, Король/Королева, Пеннивайз

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока персонаж другого игрока готов подкинуть тебе денег.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+2



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Выручай, братан:** если персонаж другого игрока согласится подкидывать тебе денюжат, ты сводишь концы с концами пока сводит концы с концами он; отметь опыт и скажи ему записать +1 долг с тобой. Если его благополучие оказывается под угрозой, ты на мели пока не заключишь другую сделку.

И выбери еще один:

○ **С процентами:** в конце каждой встречи можешь тратить палево 1 к 1, чтобы получить +1 дно.

○ **Денег нет:** когда к тебе приходит за расплатой кто-то из списка кредиторов, будь+дерзким; при успехе убери его имя из списка кредиторов, не дав ему того, что он хотел. На 7-9 получи +1 дно.

○ **Пособие:** когда ты начинаешь встречу с 0 бабла, будь+цивильным; при успехе получи +1 бабло. На 7-9 выбери одно:

- Тебя вызвали на собеседование относительно твоего статуса.
- К тебе пришли домой для оценки ситуации.
- Тебе на день отправили на курсы.

○ **Нищий:** когда ты доставляешь неприятности, при провале можешь уменьшить дно на 1 и выбрать одно:

- Он повернулся к тебе спиной.
- Занеси его в список кредиторов.

○ **Бедный, но честный:** ты получаешь +1 к характеристике цивильный (цивильный+3).

В начале каждой встречи получи +1 дно; если твое дно когда-либо достигает 5+, ты спалился. Ты можешь тратить бабло 1 к 1, чтобы получить -1 дно.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ	\$
ДНО	\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		
Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.		

ПАЛЕВО	\$
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	

СОСТОЯНИЕ	\$	
ОК ЛЕГ СДОХ		
Срубил бабла! •-1 постоянно. •Благополучие под угрозой Конец, игра окончена, идите играть семье!		

ОПЫТ	\$
Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.	
Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.	

ДОЛГИ

Когда все расскажут о своих персонажах сделай следующее:

- Ты ходил с протянутой рукой ко всем на раёне: скажи всем записать +1 долг с тобой.
- Тебе нечего предложить: игнорируй все, что тебе скажут, у тебя долг=0 с каждым из них.

Особый ход попрошайки: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи -1 дно или +1 долг с ним.

КРЕДИТОРЫ	\$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ	\$

ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

ПОСРЕДНИК ДАВАЙ ДОГОВОРИМСЯ

Остальным довольно трудно понять, чем же именно ты занимаешься; сам ты преступления совершаешь редко, в основном консультируя тех, кто планирует нарушить закон. Сегодня ты забираешь коричневый конверт, прилепленный сзади к бачку унитаза, и оставляешь там, где тебе сказали, завтра держишь совет в углу бара, говоря людям, где им найти того, кто им нужен.

Те, кто пользуется твоими услугами ожидают конфиденциальности: никто не хочет, чтобы их имя связывали с преступлением, пусть даже по слухам. Когда правда выплывает наружу, тебе либо надо найти источник утечки и заткнуть его или оказать тем, чье имя вышло наружу, серьезную услугу.

Информация — это твой товар, потому у тебя есть два уникальных хода, используемых, когда ты **спрашиваешь у людей**: когда ты **Нанимаешь профи**, ты ищешь кого-то, кто в таких делах лучше всех, так что он способен на большее, чем средний уличный отморозок. Кроме того, ты можешь проявить внимательность и узнать последние слухи, используя **Руку на пульсе**: ты не всегда получишь то, что хочешь, но точно узнаешь то, что, по мнению МЦ тебе стоит знать.

Полезным для посредника будет ход **Сводник**: кредиторы для тебя не такая большая проблема, потому что ты всегда можешь одним ударом убить двух зайцев. Если у тебя есть этот ход не волнуйся, что у тебя накопилось много имен в списке кредиторов, особенно если у тебя хватает денег, чтобы платить наличкой, а не бросать кубики.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПОСРЕДНИК

Все кого-то ищут, тыводишь тех, у кого есть спрос с теми, кто готов предложить. Ты всегда знаешь одну девку, которая знает одного парня... Ты устраиваешь сделки между теми, кто не хочет встречаться друг с другом или вообще не хочет признавать, что был какой-то обмен.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Всезнайка, Проньра [Имя], Скользкий [Имя], Лавочник, Комбинатор, Маклер, Барахольщик, Неваляшка, Майонез

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока все твои сделки остаются в тайне.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+2, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+2, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный-1
- четкий+2, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий+2, ровный+1, дерзкий+1, тертый=0, цивильный-1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Дурная слава лучше никакой:** ты получаешь +1 к характеристике четкий (четкий+3).

○ **Переговорщик:** когда ты торгуешься, будь+четким, а не +тертым.

○ **Сводник:** ты можешь убить одним ударом двух зайцев, сведя друг с другом двух людей из твоего списка кредиторов; будь+тертым. На 10+ сделка выгодна им обоим и ты можешь убрать оба имени из списка кредиторов. На 7–9 выбери одно или сделка провалится:

- Тебе придется в нее кое-что вложить; потеряй –1 бабло.

- Им все равно нужна от тебя небольшая услуга.

- Сделка выгодна только одному; убери только одно имя из списка.

○ **Нанять профи:** когда ты спрашиваешь у людей о человеке и добиваешься успеха, он дает тебе +1 постоянно при совершении определенного хода в деле, для которого ты его нанял.

○ **Рука на пульсе:** ты можешь спрашивать у людей, не упоминая конкретную цель; если ты добиваешься успеха, МЦ кое-что тебе подкинет и ты выбираешь на 1 вариант меньше.

○ **Без палева:** все вещи, которые есть у тебя, теряют метку палевное, когда ты их продаешь.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	ОПЫТ _____ \$ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
--	--

ДОСТОЯНИЕ	ОК	ЛЕГ	СДОХ
	⊗	○	●
Срубил бабла!	• –1 постоянно.	• Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, идите играть семье!

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В прошлом ты организовал паре друзей то, что им было нужно; выбери двух персонажей других игроков, вы все получаете +2 друг с другом.

- Ему пришлось запачкаться, делая кое-что для тебя; он получает +2 долга с тобой.

- Ты от природы умеешь заводить связи; получи +1 долг со всеми остальными и скажи им записать +1 долг с тобой.

Особый ход посредника: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, он получает –1 долг с тобой.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ПРЕСС ОКАЗЫВАЯ ДАВЛЕНИЕ

Для тебя главное — сделать дело. Точнее, сделать так, чтобы другие сделали твое дело за тебя. Когда знаешь, как нажать на человека и не страдаешь от моральных ограничений, мало что может встать у тебя на пути. Твой основной доход — это страховка. Тебе платят взносы, чтобы ты не сжег их предприятия. Но самый большой куш приносит шантаж, даже если сначала придется кого-то подставить.

Ты присматриваешь за деловыми предприятиями на **раёне** также как смотрящий охраняет его жителей: пока все магазины, бары и прочее открыты каждый день, твои «страховые» выплаты продолжаются, так что в твоих интересах сохранять тишину и порядок. Если по каким-то причинам любое предприятие на твоей территории вынуждено закрыться, ты будешь в убытке, поэтому знай тех, кто от тебя откупается и слушай, когда они говорят о проблемах. А потом делай что-то по этому поводу: за это тебе и платят.

Твоя сила это способность заставить людей делать то, что скажешь, например, Шантаж, который не дает персонажам других игроков делать ход против тебя. Пока ты у себя на раёне, у тебя есть все, что тебе нужно: Подоходный налог позволяет тебе когда захочешь забирать вещи у местных, а Разоблачитель означает, что ты можешь расплатиться с кредиторами, держа рот на замке. Твое главное оружие — это Запугивание: если ты сможешь найти чего кто-то боится и угрожать ему этим, ты заставишь его сделать что угодно, но потом придется за это серьезно заплатить.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПРЕСС

Стоит только узнать, чего они боятся — все на мази. Ты — настоящий мастер страха и беспокойства, создающий для каждого клиента свой собственный ужас. Поддельные записи их биографии, фоторепортаж об измене, звонок от перепуганных родственников, умоляющих заплатить... инструментов у тебя много.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Жуткий [Имя], Грязный [Имя], Глаз, Подлюга, Урод, Тень, Волчара, Демон, Страх, Старший Брат.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока легальный бизнес у тебя на раёне идет без помех.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный-1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный-1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный-1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Необходимое зло:** когда ты играешь жестко, будь+тертым, а не +дерзким.

○ **Ушки на макушке:** ты получаешь +1 к характеристике тертый (тертый+3).

○ **Жуткий ублюдок:** когда ты торгуешься и добиваешься успеха, персонаж любого игрока, который не поступает по-твоему, получает −1 к следующему броску.

○ **Шантаж:** когда персонаж другого игрока пытается сделать ход против тебя или выбирает тебя целью его исхода, ты можешь на 1 уменьшить долг с ним и заставить выбрать кого-то или что-то другое.

○ **Разоблачитель:** когда ты пытаешься узнать грязные тайны персонажа МЦ, будь+тертым. На 10+ ты находишь что-то, что он хотел бы скрыть; получи запас 3. На 7–9 тебе удастся придумать кое-что о нем; запас 1. Ты можешь тратить запас 1 к 1, чтобы убирать его имя из списка кредиторов. При провале он противостоит тебе и твоё благополучие оказывается под угрозой: ты больше никогда не сможешь сделать против него этот ход и не сможешь потребовать от него услуги.

○ **Запугивание:** когда ты заставляешь персонажа МЦ делать что-то против его воли, будь+тертым. При успехе он это делает. На 7–9 выбери 1. Занеси его имя в список кредиторов при любом исходе дела.

• Он наносит ответный удар, когда он закончит дело, ты **ляжешь**.

• Он во всем признается; получи +1 палево после того, как он закончит.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$									
СОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">ОК</td> <td style="width: 33%;">ЛЕГ</td> <td style="width: 33%;">СДОХ</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="font-size: 0.7em;">Срубил бабла!</td> <td style="font-size: 0.7em;">• −1 постоянно. • Благополучие под угрозой</td> <td style="font-size: 0.7em;">Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!</td> </tr> </table>	ОК	ЛЕГ	СДОХ				Срубил бабла!	• −1 постоянно. • Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК	ЛЕГ	СДОХ								
Срубил бабла!	• −1 постоянно. • Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!								

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты уже знаешь его самую грязную тайну; получи +2 долга с ним.
- Он противостоял тебе и отпугнул от своей семьи; получите +1 долг друг с другом.
- Ты достаточно знаешь обо всех остальных, чтобы они дважды подумали, прежде чем с тобой связываться; получи +1 долг со всеми остальными.

Особый ход пресса: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** назови ход: он больше не может делать против тебя этот ход или иным образом делать тебя его целью.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ПРИЗРАК УВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ

Светлая сторона твоей деятельности эти игра со льготами: с парой ложных личностей можно нехило жить на подачки правительства. Но по-настоящему твой талант проявляется в том, чтобы менять прошлое других людей: стирать записи, создавать события, красть личности. Пары банковских выписок, украденных из мусора, тебе достаточно чтобы сделать кого угодно кем угодно.

Но вот что тебе совсем не по нраву, это внимательные проверки; внимание полиции для тебя что солнце для вампира. Если легавые начнут ломиться в двери на твоей улице, они распугают всех клиентов и придется на какое-то время залечь на дно. Единственный способ снова вернуться в дело — это от них избавиться; может быть, если ты найдешь то, что они ищут, можно будет подкинуть им эту инфу.

Отмывание прошлого это очень важный ход призрака; чтобы это сделать, тебе нужно четко знать источник палева и разобраться с ним. Вероятно, тебе придется порыскать по улицам, может даже **спросить у людей** или **замести следы** прежде, чем ты сможешь убрать это палево. Также это хороший ход для того чтобы платить наличными, особенно если ты продаешь эту услугу персонажу другого игрока.

Призрак персонаж стойкий и от него трудно избавиться: ты умеешь избегать палева, избавляться от него и даже способен пережить ситуацию, когда спалишься. Другим персонажам стоит обратиться к тебе, если надо что-то сохранить. Ты можешь ходить с полными карманами палевных вещей и не париться; даже если кто-то возмет тебя с поличными, просто дай ему фальшивое имя и спокойно свали.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ПРИЗРАК

Ты не мог это сделать — официально тебя вообще не существует. Ты используешь кое-какие имена, много имен, но они не твои. Бывает, ты их меняешь по десять раз на дню. Мелкое жульничество помогает жить в безопасности, но настоящие деньги ты делаешь помогая другим...

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

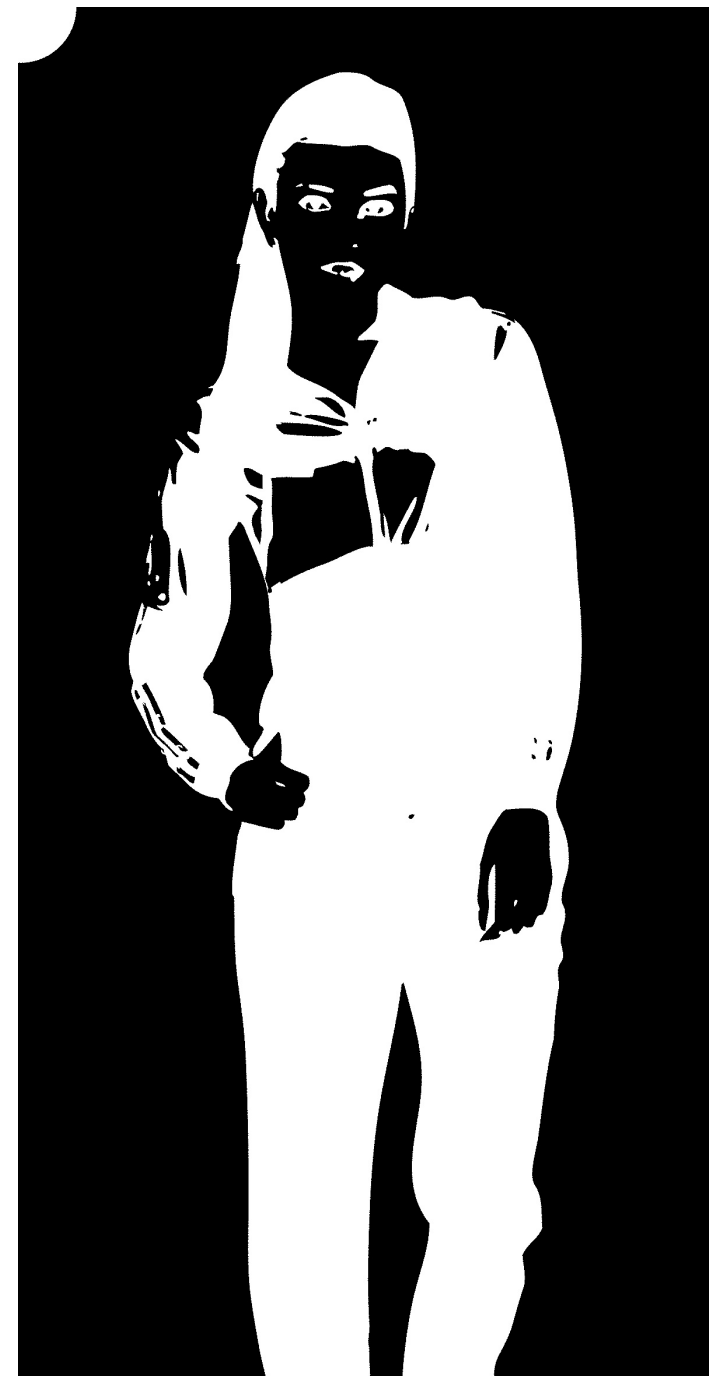
Эхо, Никто, Человек-невидимка, Спектр, Туман, Камуфло, Шепот, Безликий, Легион, Гидра, Шиз

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока полиция держится подальше от твоей улицы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+1
- четкий-1, ровный+2, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+1
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый+1, цивильный=0
- четкий+1, ровный+2, дерзкий-1, тертый=0, цивильный+1



ходы

Выбери два:

- **Темные делишки:** ты получаешь +1 к характеристике ровный (ровный+3).
- **Ты меня не видел:** когда ты залегаешь на дно, будь+ровным, а не +цивильным.
- **Мистер Маус:** когда ты называешься фальшивым именем, будь+ровным. На 10+ никто тебя даже не проверит. На 7–9 выбери одно:
 - ОК, но им нужны подробности – надеюсь, ты не запутаешься.
 - Назови им имя персонажа МЦ; отметь его в списке кредиторов.
- **Кража личности:** когда крадешь личность, будь+ровным. При успехе ты подделал все нужные документы. На 7-9 выбери одно:
 - Подделки - само совершенство; потерял –1 бабло.
 - Долго они никого не проведут; уничтожь их через день.
 - Они вызывают подозрения; подделки +палевные.
- **Отмывание прошлого:** раз в день ты можешь убрать с персонажа любого игрока (в том числе своего) 1 палево; если кто-то обращается к тебе за такой услугой, **поторгуйся** с ним.

- **Второй шанс:** вместо того, чтобы **спалиться**, ты можешь сбросить палево до 1, а все долги до 0. Выбери новый адрес на **раёне** и зачеркни все имена в списке кредиторов: ты больше никогда не можешь занести этих людей в список кредиторов.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
НИЖНИЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнулй его и выбери одно: • Ометь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО

Ты получаешь Палево в качестве
цены хода или когда МЦ делает
против тебя жесткий ход.

«СОСТОЯНИЕ

ОК 	ЛЕГ 	СДОХ 
Сруби бабля!	• –1 постоянно. • Благотулучие под угрозой	Конец, игра окончена, шлите цветы семье!

Опыт

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.

- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он подписывал бумаги и делал заявления под присягой для одной из твоих личностей; скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Ты удалил записи о постыдных делах его юности; запиши +2 долга с ним.
- Ты помог ему заполнить официальные документы; запиши +1 долг с ним.
- Никто на самом деле тебя толком не знает; всем остальным скажи записать -1 долг с тобой.

Особый ход призрака: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** получи 1 шанс; потрать этот шанс, чтобы использовать ход из его буклета.

КРЕДИТОРЫ

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ПОЖИТКИ

Бабло:

РАДАР ТСС! СЛЫШАЛ?

Информация — это твой товар, так что, чем больше ты знаешь, тем ты богаче... ну, не совсем. Стукачей у тебя на **раёне** не любят, так что тебе надо быть аккуратнее с тем, кому ты продаешь информацию: в гробу от денег толку мало. Быть радаром означает ежедневно злоупотреблять доверием, так что штука в том, чтобы знать, когда ценность информации перевешивает последствия ее продажи.

Если кто-то придет в поисках ответов, а у тебя их нет, ты окажешься на какое-то время на мели: если ты не получаешь прибыли с того, что знаешь, ты не **сводишь концы с концами**. Если окажется, что тебе задают вопросы на тему, о которой ты предпочтешь умолчать, то самый лучший способ восстановить свое благополучие, это найти другой способ умаслить клиента, даже если для этого придется бросить в мясорубку кого-то другого.

Будучи радаром, ты будешь бесить персонажей других игроков как по расписанию: **За спрос деньги берут и Мудрый совет** позволят тебе продать их в обмен на долг с тобой, принося тебе бабло и отмазывая от персонажей МЦ. Если ты регулярно используешь эти ходы, тебе придется ходить и оглядывать, так что возьми **На стреме** и **Потрепан**, но не побит, как только сможешь: первый позволит не только избежать проблем, но и постоять на стреме для персонажей других игроков. За это они могут отложить на время приготовленный тебе тазик и мешок цемента.

Радар — это темная лошадка и ложка дегтя в бочке меда: на тебя будут направлены все стволы, как только ты возьмешь **Я знаю, что вы сделали**, потому что теперь единственным способом обеспечить тайну будет избавиться от тебя. Ты можешь ползать на брюхе, унижаться и сделать себя незаменимым, в надежде, что они дважды подумают, прежде чем всадить тебе пулю между глаз; а можешь играть быстро и жестко, всех поймать и промчаться по **раёну**, оставляя за собой ослепительный след предательства и крови.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: РАДАР

У раёна есть голос, но его не все понимают. Ты слышишь его и знаешь, что иногда очень выгодно заткнуться и слушать. А еще выгоднее с прибылью продать то, что узнал и ты не сильно паришься насчет того, кого именно продавать.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Посвящается Мэтту Шиллингеру
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Ишейка, Стукач, [Название канала новостей], [Название газеты], Шептун, Экстренный выпуск, Оракул, Слепой [Имя], Вики, Рентген.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока всегда продаешь то, что знаешь, когда спросят.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Я знаю, что вы сделали:** ты можешь в любое время превратить то, что ты знаешь как игрок о персонаже другого игрока, в знания твоего персонажа; он получает +1 долг с тобой.

○ **Всезнайка:** когда ты спрашиваешь у людей, будь+тертым, а не +четким.

○ **Потрепан, но не побит:** когда кто-то достает железо или открывает огонь против тебя, на 7–9 варианты выбираешь ты, а не он.

○ **На стреме:** когда ты стоишь на стреме, будь+тертым; при успехе, ты заранее узнаешь, что кто-то идет, задолго до того, как они явятся, чтобы тебя забрать. На 7–9 на все у тебя времени не хватит: если задержишься, чтобы предупредить друзей, враги застанут тебя, когда придут, но у тебя будет +1 к следующему броску против них; если бросишь друзей, то скроешься, но у друзей будет -1 к следующему броску против них.

○ **За спрос деньги берут:** когда ты обращаешься к властям с информацией о противозаконной деятельности, получи +1 бабло и +1 палево; если речь идет о противозаконной деятельности персонажа другого игрока, он получает +1 долг с тобой.

○ **Мудрый совет:** когда ты указываешь на персонажа другого игрока, будь+тертым; при успехе какой-то персонаж МЦ в его списке кредиторов идет и требует с него расплаты прямо сейчас, а ты можешь убрать его имя из своего списка кредиторов; на 7-9 персонаж игрока, на которого ты только что указал, получает +1 долг с тобой.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ	\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: - Отметь опыт. - Выбери ход из буклета этого персонажа. - Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. - Обменяйся с ним значением палева. - Заклужи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО	ОПЫТ									
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Отметь опыт, когда: - Восстанавливаешь свое благополучие. - Получаешь палево. - Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: - Получи новый ход. - Получи +1 к характеристике (макс. +2). - Улучши базовый ход. - Улучши ход из буклета.									
ДОСТОЯНИЕ										
<table border="1"> <tr> <td>ОК</td> <td>ЛЕГ</td> <td>СДОХ</td> </tr> <tr> <td>●</td> <td>○</td> <td>●</td> </tr> <tr> <td>Срубил бабла!</td> <td>+1 постоянно. Благополучие под утрогой</td> <td>Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!</td> </tr> </table>	ОК	ЛЕГ	СДОХ	●	○	●	Срубил бабла!	+1 постоянно. Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!	
ОК	ЛЕГ	СДОХ								
●	○	●								
Срубил бабла!	+1 постоянно. Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!								

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- В детстве ты всегда на него стучал, а он тебя за это бил: получите +1 долг друг с другом.
- Он считает, что именно ты помог властям закрыть его, хоть и ненадолго: скажи ему написать +2 долга с тобой.
- Твое свидетельство помогло поймать настоящего преступника, дела которого собирались повесить на его: запиши +2 долга с ним.
- Все остальные считают тебя стукачом и держатся подальше: скажи всем записать –1 долг с тобой.

Особый ход радара: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** распусти о нем слух и занеси в его список кредиторов имя любого персонажа МЦ.

КРЕДИТОРЫ	\$
СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ	\$
ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

РОСТОВЩИК КОРЕНЬ ВСЕХ ЗОЛ

Деньги — самое главное, остальное не имеет значения; свой успех ты измеряешь толщиной бумажника и размерами цацок, которые носишь. Ты взял часть денег, что у тебя были и постепенно превратил в гораздо большую сумму, давая в долг под грабительские проценты. Тебя все ненавидят и ты всем нужен.

Пока есть те, кто должен тебе денег, у тебя есть источник дохода, но тебе приходится регулярно собирать причитающееся, а то твое благополучие окажется под угрозой. Крайне важно загнать в долги побольше людей, особенно потому, что твои должники в лучшем случае ненадежны и иногда даже умудряются с тобой расплатиться. Оказывай услуги, когда попросят, а потом приходи и называй их полную цену.

В отличие от других буклетов, ты не выбираешь свои стартовые ходы, но по мере развития, можешь решать, какую карьеру выбрать. Если хочешь заработать много и быстро, ходы **Последний платеж** и **Долговременные инвестиции** обеспечат тебе приток денег. С другой стороны, если ты хочешь, чтобы тебе была должна куча народу, ход **Аутсорсинг** заставит их вкалывать на тебя, **Выгодные условия** гарантирует, что должники всегда найдутся.

Ростовщик обычно варится в собственном котле: у него есть свой надежный способ сводить концы с концами и плевать, чем заняты остальные на **раёне**. Проблема в том, что твои должники, вероятно, чьи-то друзья и родственники, так что ты с большей вероятностью вступишь в прямой конфликт с персонажем другого игрока, чем кто-то другой. Если в твоих кругах есть громила или киллер, как можно скорее занеси их в свои долговые книги и подумай о том, чтобы стать главарем банды, обеспечив верность остальных.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: РОСТОВЩИК

Деньги это не средство, они цель сами по себе. Люди гонятся за ними, копят их, мечтают о них и считают их. И когда им очень сильно нужны деньги, они приходят к тебе.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

[Название банка], Дядя, Мидас, Денежный мешок, Джекпот, Лотерея, Зарплата, Кэш, Монетный двор.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока каждую встречу собираешь долг хотя бы с одного должника.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+2, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивилизный-1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилизный+1
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилизный=0
- четкий+2, ровный-1, дерзкий+1, тертый=0, цивилизный+1



ХОДЫ

Ты получаешь эти два хода:

✗ **Банкротл:** запиши трех персонажей МЦ на **раёне**, которые взяли у тебя в долг; это твои первые должники. Ты можешь в любое время убрать имя должника из своего списка, но не можешь получить с него плату на той же встрече.

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

✗ **Погашение кредита:** когда ты собираешь плату с должника, будь+тертым. При успехе он тебе заплатит. На 7–9 выбери одно. При провале он расплатился и перестает быть должником.

- Приходится вправить ему мозги, чтобы он заплатил; он **лег**.
- Ты забираешь у него последнее; больше он не сможет платить, пока обстоятельства не изменятся.
- Получение денег занимает весь день, если у тебя есть на это время.
- Если это персонаж игрока, его благополучие оказывается под угрозой.

Ты можешь выбрать следующие ходы при развитии:

○ **Последний платеж:** когда ты получаешь последний платеж с любого должника, получи 1 бабло и он перестает быть твоим должником.

○ **Долгвременные инвестиции:** получай 1 бабло при каждом развитии.

○ **Аутсорсинг:** когда привлекаешь к делу должника, получи +1 ко всему, в чем он тебе помогает; внеси его в список кредиторов.

○ **Выгодные условия:** когда ты торгуешься с кем-то, кто хочет от тебя денег, на 10+ можешь согласиться на его требования, но он становится твоим должником.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$

Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.

ДОСТОЯНИЕ _____ \$

ОК	ЛЕГ	СДОХ
Срубил бабла!	*–1 постоянно. *Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!

ОПЫТ _____ \$

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.
- Получаешь **палево**.
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он винит тебя в том, что ты не помог его семье, когда имел возможность; он получает +2 долга с тобой.
- Без тебя он бы всего лишился; получи +2 долга с ним.
- Все остальные когда-то брали у тебя займы; получи +1 долг со всеми остальными.

Особый ход ростовщика: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** он теряет 1 бабло или его благополучие оказывается под угрозой.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

СМОТЯЩИЙ ЛУЧШИЕ ЛЮДИ ГАРНИЗОНА

Твой **раён** это твое королевство, но королевство осажденное, окруженное потенциальными врагами и разрываемое внутренней напряженностью. Все ждут, что ты со своей бригадой сможешь поддержать на улицах относительную безопасность и спокойствие, но ты не единственный, кто играет в эту игру. Тебе приходится допускать определенные преступления, то внимательно следишь за тем, кто работает на твоей территории и за эту привилегию надо платить.

Местные тоже платят за защиту и ожидают, что ты их защитишь. Если их подведешь и допустишь трагедию на своей территории, придется из всех сил бороться, чтобы вернуть из доверие. Хороший способ доказать, что ты не шутишь - отомстить виновным, а если они живут в твоём раёне, можно просто вышвырнуть их вон.

На своей улице ты всемогущ, так что именно там ты, скорее всего, ведешь дела; если тебе кто-то нужен, пусть его приведут, не ходи к нему сам, иначе потеряешь преимущество. Убедись, что твой дом четко отмечен на карте, потому что вокруг него будет много чего происходить.

Ты должен записать несколько персонажей МЦ в свою бригаду; вероятно это будут члены семьи или друзья, с которыми ты вырос. Они - твоя сила, но они же - твоя ахиллесова пята: если кто-то захочет достать тебя, скорее всего он начнет именно с них.

Ты стоишь за жителей **раёна**, но и они помогают тебе: ходы **Все свои** и **Че слышно?** показывают, что ты такой лидер, который слушает людей и находит решение. С другой стороны, если возьмешь ходы **Нахуй с раёна!**, а особенно **Умер у меня на руках**, ты просто напрашиваешься на кровавую баню.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: СМОТЯЩИЙ

По раёну кружат акулы, готовые сожрать его целиком и выплюнуть кости; ты их ненавидишь, но если хочешь сохранить хоть что-то, приходится иметь с ними дело. Это как добровольная народная дружина, но более прагматичная и лучше упакованная, а еще все на раёне отстегивают тебе сколько могут, чтобы на улицах не было реальных отмороzków.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Принц/Принцесса, Босс, Турок, Ангел, Шишка, Кот, Ротвейлер, Генерал, Король/Королева [Имя], Шеф, Граф

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока в твоём раёне никто не лег и не сдох, кроме как по твоей воле.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый=0, цивильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+2



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

✗ **Территория:** когда ты на родной улице, получи +1 ко всем базовым ходам.

И выбери еще один:

○ **Нахуй с раёна!:** когда ты выгоняешь с раёна кого-то не местного, будь+дерзким. На 10+ он уезжает. На 7–9 выбери 1.

- Он лег, а ты получаешь +1 палево.
- Заставь его уехать, но занеси его имя в список кредиторов.
- Позволь ему остаться, но получи +1 постоянно, имея с ним дело в своем раёне.

○ **Все свои:** когда ты спрашиваешь у людей, будь+цивильным, а не +четким.

○ **Обычный законопослушный гражданин:** ты получаешь +1 к характеристике цивильный (цивильный+3).

○ **Умер у меня на руках:** если ты сдох у себя на раёне, можешь выбрать персонажа МЦ из своей бригады и он сдохнет вместо тебя.

○ **Че слышно?:** ты можешь спросить у жителей раёна (персонажей МЦ) о чем угодно, даже об их самых темных тайнах. Будь+четким. На 10+ он выложит тебе все, что знает, без утайки. На 7–9 выбери 1.

• Он скажет тебе все, что знает, в качестве услуги. Отметь его в списке кредиторов.

• Он направит тебя к кому-то, кто знает больше; получи +1 к следующему броску с этим человеком.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ	\$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько	\$
ЧЕТКИЙ			
РОВНЫЙ			
ДЕРЗКИЙ			
ТЕРТЫЙ			
ЦИВИЛЬНЫЙ			
Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.			

ПАЛЕВО	\$	ОПЫТ	\$
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.		Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.	
ДОСТОЯНИЕ		Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.	
ОК Срубил бабла!	ЛЕГ *–1 постоянно. Благополучие под угрозой	СДОХ Конеч, игра окончена, иди, те цветы семье!	

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он вечно срет тебе в кашу и ты бы рад был вышвырнуть его нахуй, но не можешь - у него тут связи; получи +2 долга с ним.
- Вы вместе выросли на раёне и держались друг друга в тяжелые времена; получи +1 долг с ним и скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Ты прикрыл его, когда остальные отвернулись, потому что на карте была твоя честь и репутация; получи +2 долга с ним.
- Это твой раён, а остальные здесь просто живут; получи +1 долг с персонажами всех остальных игроков.

Особый ход смотрящего: когда ты и персонаж другого игрока **кидаете друг друга**, сделай против него ход **Нахуй с раёна!**, даже если у тебя этого хода нет. Если ты его выселишь, он может через неделю вернуться на **раён**, но жить по другому адресу.

КРЕДИТОРЫ	\$
СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ	\$
ПОЖИТКИ	\$
Бабло:	

СОСЕД НЕ ЛЕЗЬ НЕ В СВОЕ ДЕЛО

Серьезно, в тебе нет ничего особенного, ты просто обычный человек, который пытается свести концы с концами в большом городе: у тебя нудная, но законная работа, ты стараешься не нарушать закон и не лезешь в дела других людей, пока они не лезут в твои. С другой стороны, если есть возможность немного подмолотить на стороне, да еще без особого напряжения, это ж надо дураком быть, чтобы отказаться. Да и если ты не возьмешься, возьмутся другие.

Конечно, нельзя забывать о постоянной работе: из тебя не получится достойного члена общества, если ты станешь еще одним безработным смутьяном. Тебе приходится каждый день ходить на работу, чем бы еще ты в жизни ни занимался: с твоей работой даже один прогул может привести к серьезным неприятностям. Пропусти неделю и можешь искать новую работу, так что не забывай о своем расписании.

В твою пользу играет то, что чист: ни власти, ни мир криминала тобой не интересуются, если вообще знают о твоём существовании. Этот респектабельный фасад может очень пригодиться персонажам других игроков, так что выжми из него максимум: **Прикрытие** и **Mi Casa** позволяют тебе снять палево почти с кого и чего угодно, так что не забудь взять хорошую цену за эти небольшие услуги. С другой стороны, может, ты и не так невинен, как кажется: **Веди себя естественно** и **Не привлекался...** означают, что тебе может сойти с рук буквально все, потому что тебя никто не подозревает.

У соседа есть и другой, гораздо более рискованный путь: если считаешь, что все эти преступники должны получить по заслугам, почему бы и не стать тем, кто этому поспособствует? У тебя есть возможность указать на персонажа другого игрока с помощью ходов **Получи с него** и **Осведомитель**, но не жди, что все остальные это так просто проглотят...

ЗНАКОМЬТЕСЬ: СОСЕД

Давай скажем сразу: ты не преступник. Ты не ворует (хотя пиратские фильмы смотришь и покупаешь дешевое барахло на рынке), не ширяешься (но от старого доброго косячка не откажешься) и никому ничего плохого не делал (разве что тебя сильно достать, прямо таки напрашиваясь на неприятности). Ты просто не высываешься и кое-как живешь своей жизнью. Но ты точно не преступник.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

[Эпитет][Имя], например Старуха Мэг, Дылда Дейв, Ирландец Пол, Блондинка Рита и т.д.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока каждый день ходишь на работу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый-1, цивильный+2
- четкий-1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+1, цивильный+2
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+1, цивильный+2
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивильный+2



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Веди себя естественно:** когда ты замечаешь следы, будь+цивильным, а не +ровным.

○ **Не привлекался:** ты получаешь +1 к характеристике цивильный (цивильный+3).

○ **Прикрытие:** когда помогаешь другому персонажу залечь на дно, он получает +2 прямо сейчас; запиши +1 долг с ним вместо того, чтобы он заносил кого-то в список кредиторов. При провале тебя втягивают в его проблемы.

○ **Mi Casa:** все вещи, которые хранятся у тебя дома теряют метку палевное, кому бы они ни принадлежали.

○ **Получишь с него:** когда кто-то приходит к тебе за расплатой, можешь отправить его к персонажу другого игрока; будь+тертым. При успехе убери его имя из списка кредиторов и занеси в список того, к кому его отправил: он записывает +1 долг с тобой. На 7–9 получи +1 палево.

○ **Осведомитель:** когда ты стучишь на кого-то на раёне будь+цивильным. При успехе получи -1 палево; если твое палево=0, получи вместо этого +1 бабло. На 10+ мало кто знает, что ты стучал, хотя это можно узнать, **спросив у людей**. На 7-9 все знают, что сдал того парня именно ты; если это был персонаж игрока, он получает +1 долг с тобой.

Когда вы рисуете план вашего раёна, отметь свое жилье рядом с жильем персонажа другого игрока или в том же здании: персонаж этого игрока будет твоим соседом.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ		

Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяйся с ним значением палева.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может **поторговаться** насчет деталей.

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$						
Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход. ДОСТОЯНИЕ _____ \$ <table border="1"> <tr> <td>ОК ⊗</td> <td>ЛЕГ ○</td> <td>СДОХ ●</td> </tr> <tr> <td>Срубил бабла!</td> <td>•-1 постоянно. •Благополучие под утрогой</td> <td>Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!</td> </tr> </table>	ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●	Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!	Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3. Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.
ОК ⊗	ЛЕГ ○	СДОХ ●					
Срубил бабла!	•-1 постоянно. •Благополучие под утрогой	Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!					

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Ты и твой сосед видите и слышите когда и кто к вам приходит и уходит: получите +1 долг друг с другом.

- Однажды тебе пришлось попросить у него незаконной помощи и ты себя за это ненавидишь: скажи ему записать +1 долг с тобой.

- Ты сообщил властям, как он зарабатывает себе на жизнь: скажи ему записать +1 долг с тобой.

- Ты стараешься по возможности не иметь дел с преступниками на **раёне**: получи -1 долг со всеми остальными.

Особый ход соседа: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получи -1 палево.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

СУТЕНЕР ЖИЗНЬ ЛЕГКОГО ПОВЕДЕНИЯ

Как представитель древнейшей профессии, ты можешь приписать своей работе оттенок респектабельности, но давай по уж по-честному: ты заставляешь мужчин и женщин торговать своим телом, продавая секс за деньги. В этом нет ничего хорошего, как и в большинстве твоих клиентов, так что все, кто в курсе, тебя не очень-то любят, а кто не в курсе, знает достаточно, чтобы не задавать лишних вопросов.

Шлюхи приносят тебе вполне приличный доход, пока могут безопасно работать на улицах, так что дружба со смотрящим и падшим очень важна в твоей работе. Проблемы начинаются, когда сучки решают, что ты с ними плохо обращаешься и начинают прикарманивать деньги, которые по праву твои. Тогда надо все разрулить и показать им, кто здесь главный. Причем быстро.

Основная твоя сила это возможность использовать своих шлюх для оплаты разных цен и штрафов; ходы **Снять стресс**, **Сдать напрокат** и **Свои люди** позволяют тебе вместо другого исхода занести шлюху в список кредиторов, а **Субботник** улаживает все твои долги с ними за счет небольшого количества палева. Это прекрасно работает, позволяя тебе не лезть в неприятности и отмечать опыт за восстановление благополучия, но не забывай о получаемом палеве.

Играть сутенером серьезно может быть сложным делом, но не сомневайся: он может быть столько же жестоким и серьезным персонажем, как пресс или киллер. Если не играть им «по приколу» и избегать двусмысленностей, он может стать одним из самых жутких персонажей в игре.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: СУТЕНЕР

У всех есть потребности и, как в любом хорошем бизнесе, ты предоставляешь необходимые услуги и заполняешь пустующий сегмент рынка. Дело это клиентоориентированное и чтобы им заниматься, нужно ладить с людьми и знать, когда вовремя засветить нож.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Предложен Чарльзом Пересом
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

[Имя] [Город], Венера, Белый, Хью, Смазка
[Имя], Грязный [Имя], Папик, Обнимашка,
Мадам [Имя], Звездочет

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока не все твои шлюхи занесены в список кредиторов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+1, дерзкий+1, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный=0, дерзкий+1, тертый+2, цивилинный-1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилинный=0



ХОДЫ

Ты получаешь этот ход:

○ **Шлюхи:** назови трех персонажей МЦ на раёне, которые продают тебе свои тела; это твои первые шлюхи. Когда ты делаешь что-то, что дает персонажу другого игрока +1 долг с тобой, можешь вместо этого внести одну из своих шлюх в список кредиторов.

ШЛЮХИ _____ \$

И выбери еще один:

○ **Снять стресс:** ты можешь устроить персонажу МЦ бесплатное знакомство с одной из своих шлюх; убери имя цели из своего списка кредиторов и внеси вместо него имя шлюхи.

○ **Сдать напрокат:** когда ты спрашиваешь у людей, можешь внести одну из своих шлюх в список кредиторов, вместо того, чтобы выбирать варианты.

○ **Субботник:** один раз за встречу можешь убрать имена всех своих шлюх из списка кредиторов и получить +1 палево.

○ **Шлюхи должны страдать:** когда ты играешь жестко или достаешь железо против одной из своих шлюх, будь+тертым, вместо того, чтобы быть+дерзким или устроить+резню.

○ **Свои люди:** когда ты переводишь стрелки, можешь выбрать целью одну из своих шлюх вместо персонажа игрока. При успехе не получи +1 палево. На 7-9 занеси ее в список кредиторов.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: - Отметь опыт. - Выбери ход из буклета этого персонажа. - Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. - Обменяйся с ним значением палева. - Заклужи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО _____ \$

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.

ДОСТОЯНИЕ _____ \$

ОК Срубил бабла!	ЛЕГ •-1 постоянно. •Благополучие под угрозой	СДОХ Конец, игра окончена, иди, те цветы семье!
---	---	--

ОПЫТ _____ \$

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.
- Получаешь **палево**.
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он ненавидит тебя за то, что ты сделал с его братом/сестрой; скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Ты дал ему скидку в обмен на привилегированное положение; получите +1 долг друг с другом.
- Ты поклялся ни единой живой душе не рассказывать о его сексуальных предпочтениях; запиши +2 долга с ним.
- Другие избегают твоего бизнеса; скажи остальным игнорировать то, что сказано в их буклете, они все получают долг=0 с тобой.

Особый ход сутенера когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга** убери имя шлюхи из своего списка кредиторов.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

ТОРГОВЕЦ ЧЕ ПОЧЕМ?

Купи, продай, эта игра становится все сложнее и, наконец, кто-то сдает тебе плохую карту; каков бы ни был товар или услуга, у тебя хватает навыков и упорства предложить его по правильной цене. Ты всегда ищешь возможности, ниши на рынке, и по-быстрому срубает бабла, пока все не накрылось медным тазом.

Чтобы держаться на поверхности просто тебе нужно что-то, чем можно торговать; пока у тебя есть товар, его у тебя купят и все — ты при деньгах. Когда у тебя кончаются запасы или просто нет времени торговать, деньги иссякают и надо срочно искать какую-то сделку. К несчастью, к человеку с деньгами все идут с протянутой рукой и очень легко лишиться своего преимущества за счет тысячи мелких подачек: тут подмазал, тут с кем-то выпил и вот уже ты такой же нищий, как все.

Пока у тебя есть запасы, ты король **раёна**, с такими ходами, как **Отплатить той же монетой** и **Щедрая душа**, которые делают тебе более популярным, ну или как минимум менее ненавистным. Самый важный для тебя вспомогательный ход — это **Торговля вразнос**, который отлично сочетается со **Складом**, поддерживая твоё благополучие.

Еще с тобой полезно делать дела, потому что деньги правят миром и ты лучше всех умеешь их направлять куда надо; у тебя есть возможность добыть свободную наличку, не говоря уже о том, что у тебя больше возможностей сделать это по-своему, так что остальная шпана будет обращаться к тебе, чтобы ты решил их проблемы своими деньгами.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ТОРГОВЕЦ

Покупаешь задешево — продаешь за дорого и неважно чем торговать. Каждую неделю что-то новое: фрукты и овощи без лицензии, краденные телики с фургона за баром или ставки на собачьи бои: деньги всегда есть, если уметь искать.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

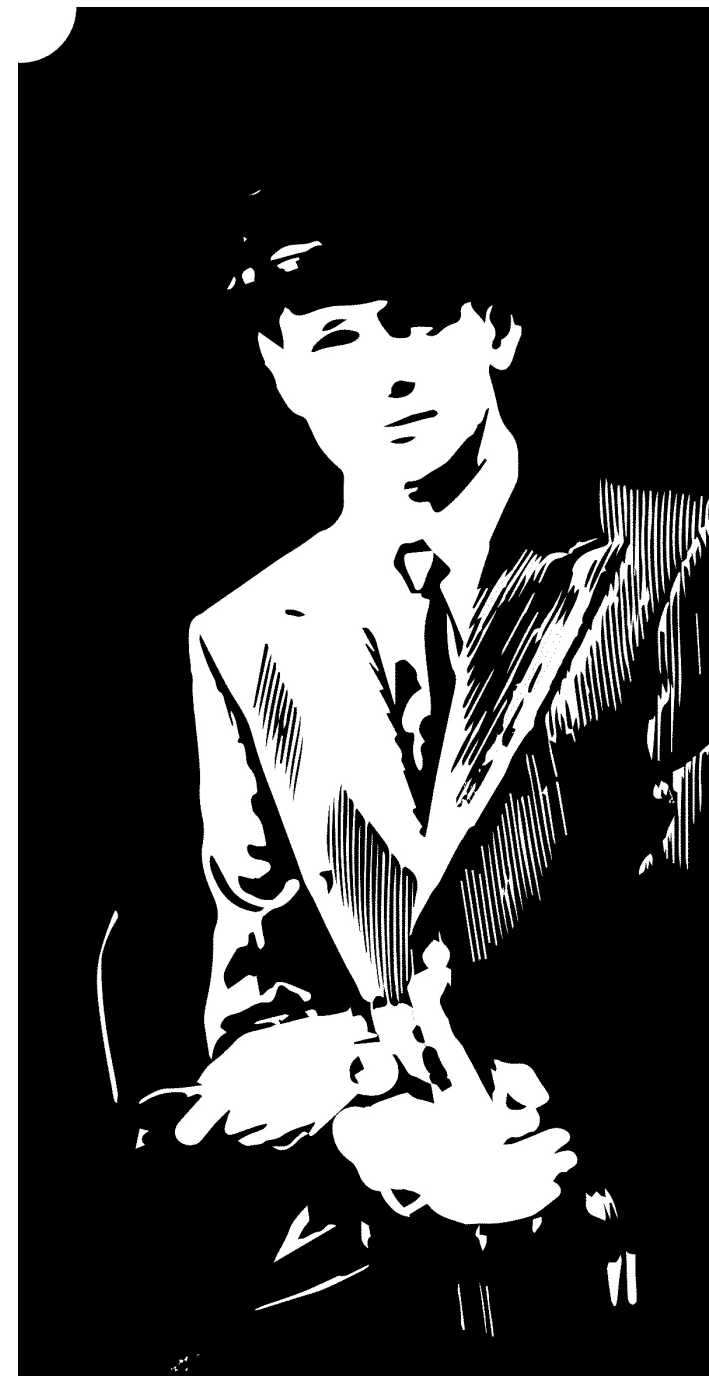
Деловой, Коммивояжер, Шустрый, Чувак, Золотой [Имя], По рукам, Бизнес [Имя], Шинкарь, Джинн.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока у тебя есть товар для торговли.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий+1, ровный=0, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий+1, ровный-1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1
- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1



ТУРИСТ ЖИЗНЬ ПРОСТОГО НАРОДА

Ты не с раёна и ты здесь не живешь. Ты тут проездом. Ты вырос в достатке, никогда не знал настоящих тягот... да и сейчас не знаешь. Твоя семья надеется, что ты вырастешь из этого периода, а пока ты не вырос, они продолжают тебе помогать.

Но родитель, который контролирует твои карманные деньги, начинает терять терпение и использовать такие методы убеждения, как угрозы лишить тебя помощи, если ты не вернешься домой. Чтобы деньги капали и дальше приходится много чего обещать, идти на небольшие уступки и даже откровенный шантаж.

Деньги всегда есть, потому что твоя семья **Обеспечена**, так что позволить себе ты можешь почти все, что захочешь. Ты можешь отрываться по полной с ходом **Секс, бухло и рок-н-ролл** и эксплуатировать свою привычку воспринимать все как должное с ходом **Они смеются над тобой**. И считать все это просто игрой. Поставь на быстрый набор номер семьи, взяв ход **Стоит мне позвонить папе...** и можешь заставить их потянуть за нужные ниточки в отношениях с властями. Но, конечно, не просто так. Возьми ход **Все наперекосяк** и в мгновение ока переходить от обязательств перед кредитором и состоянием на мели.

Твоя семья для тебя важна. Скорее всего они живут далеко от **раёна**, но у них есть способы за тобой приглядывать. Особенно тот, кто тебя обеспечивает, похоже, всегда знает, что ты делаешь и как тебя найти. Когда даешь этому персонажу МЦ имя, не забудь и остальную семью. Как родственников по крови, так и по браку, а также тех, кто на них работает: адвокатов, охрану, личных помощников и т. д.

Играй туристом так, будто смотришь потрясающий блокбастер в 3D-кинотеатре: наслаждайся или же встань и уйди на другой сеанс. Пусть остальные жители раёна пользуются тобой как хотят — ты же всегда можешь раз и навсегда покинуть его и вернуться домой.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ТУРИСТ

На улицах все, типа, реально, понимаешь? Ну, как сказать... честнее что ли? Люди здесь живут в постоянном напряге и благодаря им ты гораздо лучше понял, как тебе повезло с тем, что дала тебе семья.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Посвящается Джарвису Кокеру
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Золотой Мальчик/Девочка, Богач, Денежный мешок, Ее/Его величество, [Имя] Хилтон, Кэш, Платина, Сноб.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока твой родитель не отказывает тебе в содержании.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий-1, ровный=0, дерзкий=0, тертый+1, цивилизный+1
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+1, цивилизный=0
- четкий=0, ровный-1, дерзкий=0, тертый+1, цивилизный+1
- четкий=0, ровный-1, дерзкий+1, тертый+1, цивилизный=0



ходы

Ты получаешь этот ход:

✗ **Обеспечен:** когда ты берешь деньги у родителей, учти+бабло, которое просишь. При провале деньги приходят без всяких условий. При успехе ты получаешь деньги, но с условием. На 7-9 выбери одно, на 10-11 выбери два, на 12+ все три.

- Вместо денег тебе дают то, на что тебе они якобы были нужны.
- От тебя хотят чего-то взамен: внеси своего родителя в список кредиторов.
- Тебя лишают поддержки.

Ты не можешь сделать этот ход, если лишен поддержки или если родитель занесен в список кредиторов.

И выбери еще один:

○ **Стоит мне позвонить папе...:** когда персонаж любого игрока (включая тебя) **спалится**, ты можешь **поторговаться** со своим родителем. При успехе этот персонаж получает -1 палево и он не спалился; получи +1 долг с ним.

○ **Секс, бухло и рок-н-ролл:** когда ты занимаешься сексом с жителем **раёна**, с которым ты этого раньше не делал, отметь опыт; если это персонаж другого игрока, отметь +1 долг с ним.

○ **Они смеются над тобой:** когда персонаж другого игрока делает ход против тебя, ты можешь записать +1 долг с ним и этот ход он делает так, будто заплатил наличными.

○ **Все наперекосяк:** ты можешь восстановить свое благополучие, занеся своего родителя в список кредиторов, но опыт за это ты не получаешь; ты можешь убрать имя своего родителя из списка кредиторов, оказавшись **на мели**.

○ **Жажда знаний:** когда твой долг с персонажем другого игрока превышает +3, можешь выбрать два разных варианта вместо одного.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ		
ЦИВИЛЬНЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	

ПАЛЕВО

Ты получаешь Палево в качестве
цены хода или когда МЦ делает
против тебя жесткий ход.

СОСТОЯНИЕ

ОК 	ЛЕГ 	СДОХ 
Сруби бабля!	• –1 постоянно. • Благополучие под угрозой	Конец, игра окончена, шлите цветы семье!

Опыт

Отметь опыт, когда:

- Восстанавливаешь свое благополучие.

- Получаешь **палево**.
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.

Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно:

- Получи новый ход.
- Получи +1 к характеристике (макс. +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он познакомил тебя с районом после того как вы случайно потрахались: получите +1 долг друг с другом.
- Именно твоя семья виновата в том, что его семья на мели: скажи ему записать +2 долга с тобой.
- Он твой "лучший друг", хотя в глубине души ты знаешь, что он с тобой только из-за денег: записать +2 долга с ним.
- Твое невежество и наивность всем доставляют неприятности: скажи всем остальным записать +1 долг с тобой.

Особый ход туриста: когда вы с персонажем другого игрока **кидаете друг друга**, получите +1 долг с ним.

КРЕДИТОРЫ

--

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

--

ПОЖИТКИ

	Бабло:
--	---------------

Бабло:

ЖАКЕР АДРЕС НЕ НАЙДЕН

Несмотря на мнение всех на **раёне**, ты не просто еще один гичара, играющий до 3 ночи в ММО и живущий на кофеине, сахаре и жире. Ты аноним. Ты — повсюду. Ты это все. Все фигуры двигаются по доске **раёна**, считая, что контролируют свою жизнь и не зная, что из своего тайного логова ты можешь изменить их жизнь так, как сочтешь интересным.

Твоя анонимность — это ключ к твоему успеху: в идеале твои жертвы должны винить в своих проблемах слепой случай или «ошибку компьютера», но иногда забавно дать им знать, что их поймали. Конечно, если они никогда не узнают, кто именно. Если твои делишки отследят до твоего имени или адреса, поток денег прервется, так что держи под рукой пару лохов, на которых можно все свалить и будь готов в мгновение ока сжечь все носители информации.

Легче всего заработать денег с помощью **Краденной кредитки**, но ты привлечешь меньше внимания, если будешь брать с соседей деньги за **Быстрый ремонт** их электроники. Но твоя главная сила в сети: **Черный ящик** и **Несанкционированный доступ** — это мощная комбинация против определенного человека, но постарайся не оставить след, который указывает на тебя.

К несчастью, реальный мир существует и все время вмешивается в твою жизнь, так что 24 часа в сутки проводить в своем ботанском замке не получится. Когда ты вдали от сети, ты слаб и уязвим, так что заводи связи и оказывай услуги тем, кто может тебя защитить. Будь готов к ответным просьбам и к тому, что просьбы эти будут опасными и неприятными. Для кого-то. Необязательно для тебя.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ЖАКЕР

Зачем жить в реале, если виртуальность может предложить гораздо больше? Пока остальные горбятятся, чтобы свести концы с концами, ты устроил так, чтобы сами деньги бежали к тебе, как ручеек с электронного холма. Ты призрак в машине, лом в шестеренках и никто на раёне и не догадывается о том, на что ты способен.

БУКЛЕТ ПЕРСОНАЖА ДЛЯ ИГРЫ

НА РАЁНЕ

БОЛЬШАЯ РЫБА В МАЛЕНЬКОМ ПРУДУ

Автор: Джеймс Маллен
Графика: Томми Рейберн
Предложен Томми Рейберном
Перевод и верстка: Павел Берлин

КЛИКУХА

Нео, Сайфер, Искра, ЭАЛ, Энигма, Диск, Байт, Мышь, Мозг, Техподдержка, Гейтс, Джобс.

ДОБЫЧА

Ты **сводишь концы с концами** пока до тебя ничего не отследят.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- четкий=0, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий-1, тертый+2, цивилизный=0
- четкий-1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный+1
- четкий+1, ровный+1, дерзкий=0, тертый+2, цивилизный-1



ХОДЫ

Выбери два:

○ **Черный ящик:** когда ты отслеживаешь чью-то активность в сети, можешь присвоить ему метку взломан. Получи +1 постоянно против взломанных персонажей, но когда ты с ними взаимодействуешь, они считаются палевными.

○ **Краденая кредитка:** когда ты что-то покупаешь или платишь наличными, будь+ровным; при успехе ты можешь полностью заплатить, не тратя своего бабла. На 10+ выбери 1; на 7-9 выбери 2:

- Это приводит к проверке кредитной карты: получи +1 палево.
- Эти деньги недолговечны: тот, кому ты платил, придет за тобой, так что занеси его в список кредиторов или он получает +1 долг с тобой.
- Ты спровоцировал полную проверку безопасности: на этой встрече ты больше так делать не сможешь.

○ **Это фотешоп:** когда ты подставляешь персонажа МЦ, будь+тертым; при успехе все верят подставе и ты получаешь -1 палево. На 10+ он думает, что это просто ошибка, а не подстава; на 7-9 он понимает, что его подставили и будет искать виновного.

○ **Несанкционированный доступ:** получи +1 к любому ходу, который совершаешь в сети или через цифровые/электронные средства передачи данных.

○ **Апгрейды:** все обычные, коммерческие цифровые/электронные устройства, которые у тебя есть - лучшего качества и неважно, сколько у тебя бабла.

○ **Быстрый ремонт:** когда ты работаешь над каким-то устройством, будь+тертым; при успехе можешь добавить или убрать метку или просто снова заставить его работать. На 10+ выбери одно: На 7-9 выбери два:

- Это ненадолго: через пару часов эксплуатации сломается.
- Это ненадежно: получи -1 когда его используешь.
- Тебе придется разобрать другое устройство на запчасти.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ _____ \$

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОЛГ

	Кто	Сколько
ЧЕТКИЙ		
РОВНЫЙ		
ДЕРЗКИЙ		
ТЕРТЫЙ	Долг не может превышать +3; Если он достигает большего значения, обнули его и выбери одно: • Отметь опыт. • Выбери ход из буклета этого персонажа. • Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список. • Обменяйся с ним значением палева. • Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет деталей.	
ЦИВИЛЬНЫЙ		

ПАЛЕВО _____ \$	ОПЫТ _____ \$
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Ты получаешь Палево в качестве цены хода или когда МЦ делает против тебя жесткий ход.	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● Отметь опыт, когда: • Восстанавливаешь свое благополучие. • Получаешь палево. • Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3.
ДОСТОЯНИЕ _____ \$ ОК ЛЕГ СДОХ Срубил бабла! • -1 постоянно. • Благополучие под угрозой Конец, игра окончена, идите играть семье!	Когда твой опыт достигает 5, обнули его и выбери одно: • Получи новый ход. • Получи +1 к характеристике (макс. +2). • Улучши базовый ход. • Улучши ход из буклета.

ДОЛГИ

После того, как все рассказали о своих персонажах, выбери отдельного персонажа игрока для каждого из следующих вариантов:

- Он единственный на раёне знает, кто ты на самом деле и чем занимаешься: получите +2 долга друг с другом.
- Он обеспечил тебе физический доступ в одно место, нужное для твоего сетевого мошенничества: скажи ему записать +1 долг с тобой.
- Ты избавил его от того, кто причинял ему неприятности: получи +1 долг с ним.
- В твоём деле важно не светиться: скажи всем остальным записать -1 долг с тобой.

Особый ход хакера: когда вы с другим персонажем **кидаете друг друга** используй против него его особый ход или запиши +1 долг с ним.

КРЕДИТОРЫ _____ \$

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ _____ \$

ПОЖИТКИ _____ \$

Бабло:

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Когда ты **спрашиваешь у людей**, будь+четким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Ты нашел не совсем то, что искал.
- Ты узнаешь где это, но добыть придется самому.
- С получением этого связаны кое-какие условия.
- За это с тебя кому-то причитается; запиши его в кредиторы.

Когда ты **заметаешь следы**, будь+ровным. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Это занимает много времени.
- Твои действия могут привести к тебе.
- Тебе нужна чья-то помощь; он получает +1 долг с тобой.

Когда ты **играешь жестко**, будь+дерзким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Получи +1 палево.
- Ты заработал себе нового врага; запиши его в кредиторы.
- Получи -1 к следующему броску.

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+дерзким. При успехе, переведи 1 палево на персонажа другого игрока, не получая его. На 7-9 он получает +1 долг с тобой.

Когда ты **торгуешься**, будь+битым. Персонаж МЦ на 10+ сделает все по-твоему, а на 7-9 тебе надо записать его в кредиторы, если он делает по-твоему. Персонажи других игроков на 10+ отмечают опыт, если сделают по-твоему или получают +1 палево, если не сделают, а на 7-9 они получают +1 долг с тобой если делают и -1 долг - если не делают.

Когда ты переходишь к **плану Б**, будь+битым. При успехе МЦ предлагает тебе выход из неприятностей, в которые ты влип; выбери варианты, если согласен. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- Тебе придется кого-то бросить.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.
- Твое благополучие оказывается под угрозой.

Когда ты **залег на дно**, будь+цивильным. При успехе уменьши палево на 1. На 10+ можешь уменьшить палево еще на 1, но ты будешь кому-то за это должен; отметь их в списке кредиторов. На 7-9 ты уменьшаешь палево только на 1 и ты будешь кому-то за это должен; отметь их в списке кредиторов.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Когда ты **спрашиваешь у людей**, будь+четким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Ты нашел не совсем то, что искал.
- Ты узнаешь где это, но добыть придется самому.
- С получением этого связаны кое-какие условия.
- За это с тебя кому-то причитается; запиши его в кредиторы.

Когда ты **заметаешь следы**, будь+ровным. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Это занимает много времени.
- Твои действия могут привести к тебе.
- Тебе нужна чья-то помощь; он получает +1 долг с тобой.

Когда ты **играешь жестко**, будь+дерзким. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Получи +1 палево.
- Ты заработал себе нового врага; запиши его в кредиторы.
- Получи -1 к следующему броску.

Когда ты **переводишь стрелки**, будь+дерзким. При успехе, переведи 1 палево на персонажа другого игрока, не получая его. На 7-9 он получает +1 долг с тобой.

Когда ты **торгуешься**, будь+битым. Персонаж МЦ на 10+ сделает все по-твоему, а на 7-9 тебе надо записать его в кредиторы, если он делает по-твоему. Персонажи других игроков на 10+ отмечают опыт, если сделают по-твоему или получают +1 палево, если не сделают, а на 7-9 они получают +1 долг с тобой если делают и -1 долг - если не делают.

Когда ты переходишь к **плану Б**, будь+битым. При успехе МЦ предлагает тебе выход из неприятностей, в которые ты влип; выбери варианты, если согласен. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.

- Тебе придется кого-то бросить.
- Ты не получаешь то, за чем пришел.
- Твое благополучие оказывается под угрозой.

Когда ты **залег на дно**, будь+цивильным. При успехе уменьши палево на 1. На 10+ можешь уменьшить палево еще на 1, но ты будешь кому-то за это должен; отметь их в списке кредиторов. На 7-9 ты уменьшаешь палево только на 1 и ты будешь кому-то за это должен; отметь их в списке кредиторов.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ХОДЫ

Когда ты **получаешь палево**, отметь опыт.

Когда ты **доставляешь неприятности**, проверь+палево. При успехе друзья и семья поворачиваются к тебе спиной; на 12+ получи +1 палево; на 7-9 можешь записать их в кредиторы и тогда они не поворачиваются к тебе спиной. При провале, твои друзья и семья тебе помогут. В этот раз.

Когда ты **кидаешь** партнера, он получает +1 долг с тобой.

Когда вы **кидаете друг друга**, используйте свой особый ход.

Когда ты **платишь наличными**, потрать бабло и получи 10+ на любом ходе, но без последствий т.е. ничего не выбирай.

Когда ты **достаешь железо**, устрой+резню. На 10+ твой противник лег. На 7-9 выбери 1.

- Он получает -1 к следующему броску.
- Он отступает.
- Он лег, но ты получаешь -1 постоянно в этой ситуации.

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+пальбу. На 10+ твой противник лег и ты получаешь +1 палево. На 7-9 твой противник сдох и выбери 1.

- Получи +1 палево.
- Выброси, использовавшееся оружие.
- Уйди, не получив того, за чем пришел.

Ты **отмечаешь опыт** когда:

- Восстанавливаешь благополучие
- Получаешь палево
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3

Когда твой **долг** превышает +3, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет конкретных деталей.

Когда **опыт** достигает 5, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Выбери ход из своего буклета.
- Получи +1 к любой характеристике (макс.: +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из своего буклета.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ХОДЫ

Когда ты **получаешь палево**, отметь опыт.

Когда ты **доставляешь неприятности**, проверь+палево. При успехе друзья и семья поворачиваются к тебе спиной; на 12+ получи +1 палево; на 7-9 можешь записать их в кредиторы и тогда они не поворачиваются к тебе спиной. При провале, твои друзья и семья тебе помогут. В этот раз.

Когда ты **кидаешь** партнера, он получает +1 долг с тобой.

Когда вы **кидаете друг друга**, используйте свой особый ход.

Когда ты **платишь наличными**, потрать бабло и получи 10+ на любом ходе, но без последствий т.е. ничего не выбирай.

Когда ты **достаешь железо**, устрой+резню. На 10+ твой противник лег. На 7-9 выбери 1.

- Он получает -1 к следующему броску.
- Он отступает.
- Он лег, но ты получаешь -1 постоянно в этой ситуации.

Когда ты **открываешь огонь**, устрой+пальбу. На 10+ твой противник лег и ты получаешь +1 палево. На 7-9 твой противник сдох и выбери 1.

- Получи +1 палево.
- Выброси, использовавшееся оружие.
- Уйди, не получив того, за чем пришел.

Ты **отмечаешь опыт** когда:

- Восстанавливаешь благополучие
- Получаешь палево
- Твой долг с персонажем другого игрока превышает +3

Когда твой **долг** превышает +3, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Отметь опыт.
- Выбери ход из буклета этого персонажа.
- Перенеси персонажа МЦ из своего списка кредиторов в его список.
- Обменяй все его палево на свое.
- Заключи сделку с этим персонажем: он должен сделать то, что ты хочешь, но может поторговаться насчет конкретных деталей.

Когда **опыт** достигает 5, сбрось его до нуля и выбери одно:

- Выбери ход из своего буклета.
- Получи +1 к любой характеристике (макс.: +2).
- Улучши базовый ход.
- Улучши ход из своего буклета.